№06(177)
2012

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

- BORDERLANDS 2
- RESIDENT EVIL 6
- STEEL BATTALION HEAVY ARMOR
- LOST PLANET 3
- **CARMAGEDDON REINCARNATION**
- DMC DEVIL MAY CRY

ВЕРДИКТ

- BOTANICULA
- **PROTOTYPE 2**
- DRAGON'S DOGMA
- SNIPER ELITE V2
- TRIALS EVOLUTION
- TRIBES ASCEND
- FEZ

УБЕЖИЩЕ 13
ВОСПОМИНАНИЯ СКОТТА КЭМПБЕЛЛА О СОЗДАНИИ FALLOUT, О РАБОТЕ В INTERPLAY И О БЕЗУМСТВАХ, КОТОРЫЕ ПРОИСХОДЯТ В КРУПНЫХ КОМПАНИЯХ, КОГДА ТАМ ПОЯВЛЯЮТСЯ ДЕНЬГИ

ALIENS COLONIAL MARINES

ВЕСЬ ТИРАЖ С **DVD**
+ НАКЛЕЙКИ
ПОСТЕР

9 771560 258026 12006>
Издательский дом ТЕХНО МИР

www.igromania.ru

ASUS рекомендует Windows® 7.

REPUBLIC OF GAMERS

ВЫХОД В 3D-ИЗМЕРЕНИЕ

Почувствуйте новую реальность с ASUS ROG G53Sx

Стильный и по-геймерски агрессивный ноутбук ASUS G53Sx перенесет вас в новую реальность, изменив представление об играх. Подлинная операционная система Windows® 7 Домашняя расширенная, процессор Intel® Core™ i7 второго поколения, видеокарта NVIDIA GTX 560M с 2ГБ видеопамяти, а также современная технология стереоскопического изображения – это все, что нужно, чтобы получить максимум удовольствия от современных компьютерных игр. Ноутбук ASUS G53Sx – идеальная мобильная 3D-платформа!

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999, 8-800-100-2787

www.asus.ru
www.asusnb.ru

ASUS®
Дух инноваций • Путь к совершенству

Эксклюзивная сервисная программа ASUS Pick up & Return для ноутбуков серии G53. Подробности на www.asusnb.ru/PUR
ASUS Zero Bright Dot: 30-дневная дополнительная гарантия отсутствия на экране неисправных ярких точек. Подробнее на www.asusnb.ru/zbd

intel inside™ CORE™ i7

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

Товар сертифицирован, на правах рекламы.

ИГРОМАНИЯ

06 ИЮНЬ [177] 2012
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Приветствую!

Число значимых релизов в прошедшем месяце предсказуемо уменьшилось, но все же, несмотря на приближение летнего затишья, поиграть есть во что. Во-первых, вышел Prototype 2 (*стр. 76*) — невзирая на ряд недугов, сохранившихся еще с первой части, он остается отличным экшеном про то, как за секунду мутировать почти в любой органический объект, до которого удастся дотянуться.

Во-вторых, в инди-секторе случилось сразу несколько отличных релизов. Fez (*стр. 84*) — полный выворот мозга наизнанку и одна из лучших аркадных головоломок, которая, оставаясь плоской, умудряется задействовать третье измерение. Botanicula (*стр. 88*) — восхитительный анимационный квест-зарисовка от Amanita Design. И, конечно, Insanely Twisted Shadow Planet; полной рецензии на эту игру в номере нет, потому что мы публиковали ее, когда игра год назад появилась на Xbox 360, но если вы пропустили этот проект на консоли — обязательно поиграйте на PC.

В-третьих, вопреки опасениям, неплохими — именно неплохими, а не отличными — оказались Dragon's Dogma (*стр. 78*) и Sniper Elite V2 (*стр. 86*). Ну и не забывайте про Trials Evolution (*стр. 94*): если вы любите мототриал, мотокросс, мотоакробатику или просто мотоциклы, обязательно посмотрите эту мотоаркаду, она превосходна.

Приближается E3. Обычно накануне главной игровой выставки планеты издатели неохотно делятся информацией о проектах, находящихся в разработке, но в этот раз нам удалось их растормошить. Carmageddon: Reincarnation, Borderlands 2, DMC, Resident Evil 6, Lost Planet 3 и Aliens: Colonial Marines (в прошлом номере мы уже писали про эту игру, но сейчас появилось много новых подробностей лично от Рэнди Пичфорда). В Лос-Анджелесе по этим играм вряд ли расскажут намного больше того, что вы можете уже сейчас прочитать на страницах нашего журнала.

И в завершение разговора хочется отдельно обратить ваше внимание на рубрику «Анатомия игры». В этот раз мы подготовили для вас огромный материал «Убежище 13» — это воспоминания Скотта Кэмпбелла, работавшего в Interplay и участвовавшего в создании самого первого Fallout. Скотт рассказывает не только о самой игре, но и о ситуации в компании, о том, как она менялась, когда деньги потекли рекой, какие люди и как повлияли на финальный вид одной из лучших постъядерных RPG, просто о забавных казусах... Если бы в каждой компании работали люди, способные так увлекательно рассказать о своей работе, наверное, журналисты вообще были бы не нужны. Пожалуйста, не пропустите этот материал.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

СИМ-СИМ, ОТКРОЙСЯ!

При слове «симулятор» игроки обычно вспоминают воздушные сражения в «Ил-2», напряженные заезды на сверхскоростных болидах в серии F1 или рев стадионов на матчах за виртуальный кубок FIFA. Гораздо реже вспоминают вертолетный сим Take on Helicopters, симулятор гражданских судов Ship Simulator и другие успешные, но слишком уж нишевые игры.

Кто-то наверняка припомнит аркадные, но все же именно симуляторы жизни типа The Sims. Но на самом деле все это лишь верхушка огромного айсберга — жанр симуляторов гораздо больше и глубже, чем это может показаться на первый взгляд. Мы расскажем вам о самых экзотических.

Подробности на *стр. 132*.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*

Редакторы Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев, Илья Янович, Алена Ермилова

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Денис Давыдов
Главный редактор Александр Пушкарь

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор Азам Данияров
Директор издательства Денис Давыдов
Учредители Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс (495) 231 2368
E-mail: sales@aviton-press.ru
Менеджеры Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Alexey Moiseev (am@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2012 © Igromania, 1997-2012
Тираж 160 100 Circulation 160 100

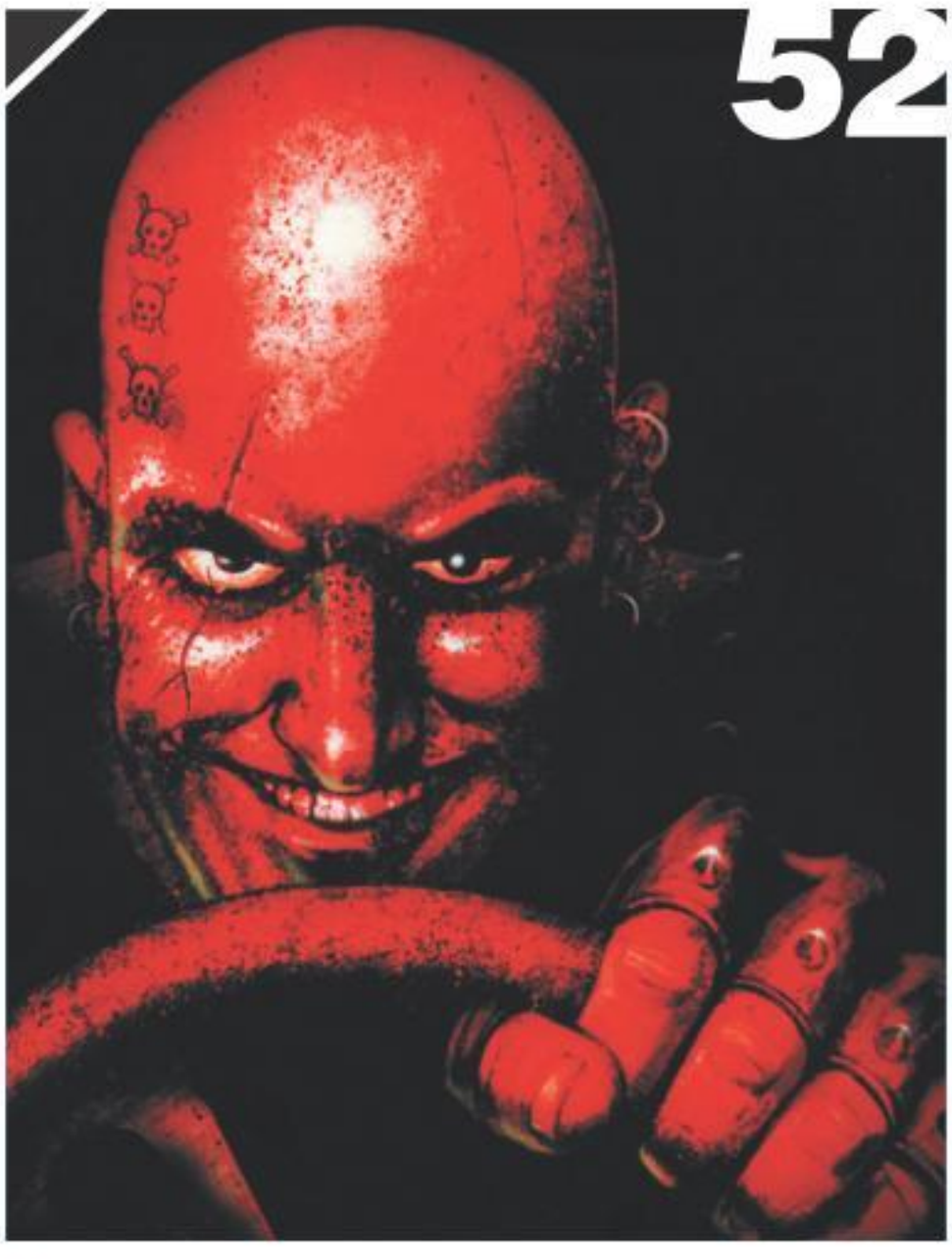
Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 19 июня!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №06 (177) 2012

Убежище 13 Воспоминания Скотта Кэмпбелла о Fallout и не только



Carmageddon: Reincarnation Семь метров кишок

8-22 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой
22 Даты выхода игр

24-28 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Aliens: Colonial Marines

30-46 АНАТОМИЯ ИГРЫ
30 Убежище 13

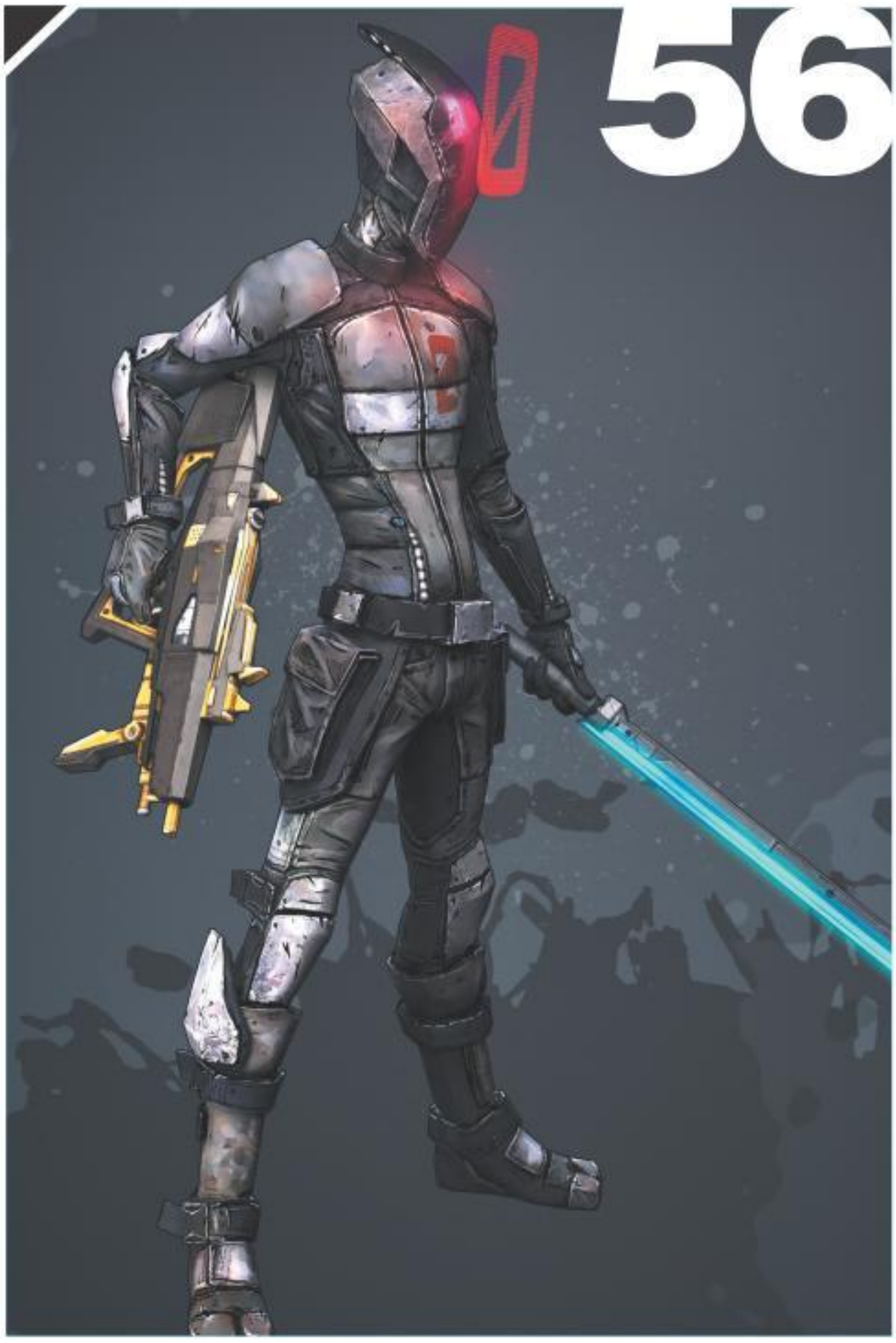
48-49 ИГРА ЗА МИНУТУ
48 Dishonored

50-63 В РАЗРАБОТКЕ
50 *Рейтинговая система игровых рубрик*
52 Carmageddon: Reincarnation
56 Borderlands 2
58 Эадор. Владыки миров
62 The Testament of Sherlock Holmes

64-70 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
64 Римские цифры
65 Lost Planet 3
66 DMC: Devil May Cry
68 Resident Evil 6
70 Steel Battalion: Heavy Armor

72-74 ПРАВИЛА ИГРЫ
72 Правила игры Криса Тейлора

76-121 РЕЦЕНЗИИ
76 Prototype 2
78 Dragon's Dogma
84 Fez
86 Sniper Elite V2
88 Botanicula
92 Tribes: Ascend
94 Trials Evolution
96 Legend of Grimrock
98 Kinect Star Wars
102 Royal Quest
106 Confrontation
108 The Walking Dead: Episode 1 — A New Day
110 Death Road
111 Captain Morgane and the Golden Turtle
112 Disciples: Перерождение
114 Diabolical Pitch MacGuffin's Curse
115 Bloodforge Fable Heroes
116 Мобильный дайджест
118 Дайджест-порт
120 Дайджест-DLC



Borderlands 2 Космическая RPG планетарного масштаба

Prototype 2 Кушать подано

Алфавитный список игр в номере

Ace Combat: Assault Horizon 122, 123
Alice: Madness Returns 122
Aliens: Colonial Marines 22, 24
Anarchy Reigns 22
Anno 2070 122
APB Reloaded 126
Assassin's Creed: Revelations 122
Assassin's Creed 3 22
Asura's Wrath 120
Batman: Arkham City 122, 123
Battlefield 3 ..... 122, 123
BioShock Infinite 22
Bloodforge 115
Borderlands 2 ..... 22, 56
Botanicula 88
Bug Princess 2 117
Burnout Crash! 117
Call of Duty: Black Ops 2 22
Call of Duty: Modern Warfare 3 122
Captain Morgane and the Golden Turtle 111
Carmageddon: Reincarnation 52
Champions Online 125
Confrontation 106
Counter-Strike: Global Offensive 22
Crow 117
Dark Souls 118, 122
Darksiders 2 22
Dead Island 122
Death Road 110
Deus Ex: Human Revolution 122
Devil Dark: The Fallen Kingdom 117
Devil May Cry HD Collection 119
Diablo 3 22
Diabolical Pitch 114
DiRT 3 122
DiRT Showdown 22
Disciples: Перерождение 112
Disgaea 3: Absence of Detention 119
Dishonored 48
DMC: Devil May Cry 66
DotA 2 22
Dragon's Dogma 78

СОДЕРЖАНИЕ №06 (177) 2012

.:i:. **Fez** Кручу, верчу, разглядеть хочу

122-123 ИГРА МЕСЯЦА
122 Итоги голосования за период с 5 апреля по 3 мая 2012 года
123 «Игромания» рекомендует

124-127 ОНЛАЙН
124 Дайджест онлайна

128-131 РЕТРО
128 SimCity

132-147 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
132 Нетрадиционные симуляторы
138 Игра в бога
144 Самая плохая компания в США?
Кино
146 Храбрая сердцем
147 Президент Линкольн: Охотник на вампиров

148-163 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
148 Железные новинки
Тесты
152 Планшетный компьютер Apple iPad
154 Технология AMD Eyefinity
156 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 690
159 Чипсет Intel Z77 Express
160 Устройство видеозахвата AVerMedia Game Broadcaster HD
161 Гарнитура Razer Electra
162 Разумный компьютер за разумные деньги

164-169 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
167 God of War: Ascension
168 Battlefield 3: Close Quarters

170-171 КОДЕКС
170 Стандартные коды
171 Читательские пасхалки
Читательские хинты

172-175 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
172 Тест № 6. Июнь
173 Сканворд № 6. Июнь
174 Фотографическая память № 6. Июнь
175 Подведение итогов за №04/2012

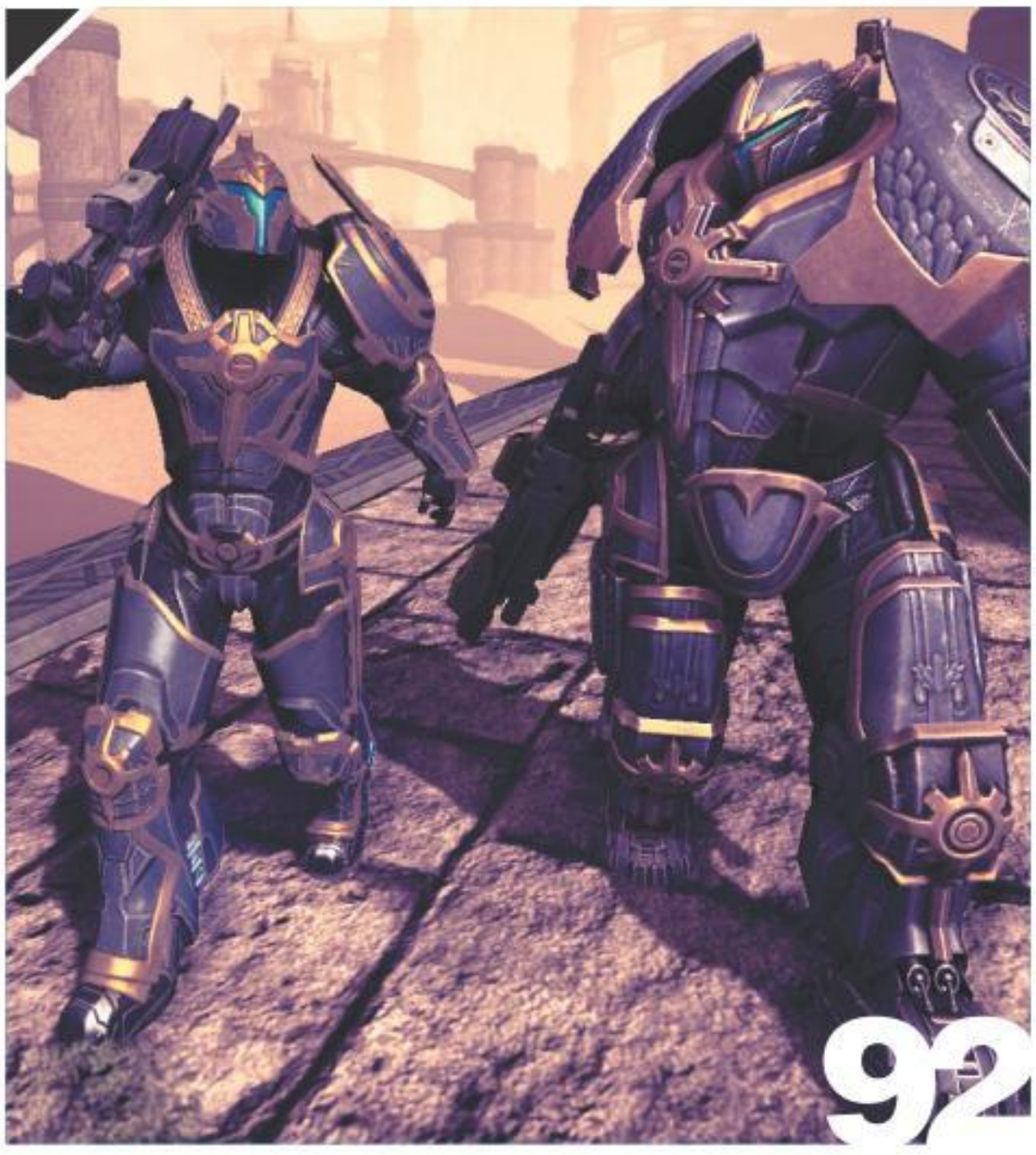
176 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
176 Почему я люблю индустрию и не люблю Skyrim

Алфавитный список игр в номере

Driver: San Francisco 123
Entropia Universe 127
Epic Astro Story 117
Episode 2 22
EVE Online 127
Fable Heroes 115
Fallout 30
Far Cry 3 22
Fez 84
FIFA 12 122
Final Fantasy XIII-2 121
Game of Thrones 22
Gears of War 3 ..... 122, 123
Gravity Rush 22
Halo 4 22
Hawken 22
Heavy Armor 22
Infinity of God 116
Insanely Twisted Shadow Planet 119
Inversion 22
Journey 123
Kinect Star Wars 98
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance 22
L.A. Noire 122
Legend of Grimrock 96
Lollipop Chainsaw 22
Lost Planet 3 65
MacGuffin's Curse 114
Mass Effect 3 ..... 122, 123
Max Payne Mobile 116
Max Payne 3 22
Medal of Honor: Warfighter 22
Men in Black: Alien Crisis 22
Metal Gear Solid HD Collection 119
Minecraft 122, 123, 125
Mortal Kombat 122
Need for Speed: The Run 122
Ninja Gaiden 3 112
Panzar: Forged by Chaos 124
Portal 2 122
Pro Evolution Soccer 2012 122
Prototype 2 76

ИГРОМАНИЯ

Botanicula Арт-инсталяция



Tribes: Ascend А мне летать охота

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
DMC: Devil May Cry
Assassin's Creed 3

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Diablo 3
Transformers: Fall of Cybertron
Assassin's Creed 3
DMC: Devil May Cry

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Asus .....2-я обложка
OKLICK .....3-я обложка
SoftClub.....4-я обложка

В номере:
HTC.....7
Innova 55
Mail.Ru Group.....29, 51
SoftClub 71, 75, 83
WDSSPR 13
«Двадцатый Век Фокс СНГ»..47
Ирбис.....113
Телеканал A-One 101
ТехноМир 91

Алфавитный список игр в номере

Ratchet & Clank HD Collection 119
Rayman Origins 122
Resident Evil 6 .....22, 68
Resident Evil: Operation Raccoon City 122
Resistance 3 123
Resistance: Burning Skies 22
Risen 2: Dark Waters 122
Royal Quest 102
Saints Row: The Third 122
Sine Mora 123
Sleeping Dogs 22
Sniper Elite V2 .....86, 121
Sniper: Ghost Warrior 2 22
Sonic the Hedgehog 4: 22
Sorcery 22
Spec Ops: The Line 22
Star Trek Online 125
Star Wars: The Old Republic 125
Starhawk 22
Steel Battalion: Heavy Armor 70
Steel Battalion: 22
Syndicate 122
The Amazing Spider-Man 22
The Darkness 2 122
The Elder Scrolls 5: Skyrim 122, 123
The Endless Forest 127
The Secret World 22
The Testament of Sherlock Holmes 62
The Walking Dead: Episode 1 — A New Day 108
The Witcher 2: Assassins of Kings 118
The Witcher 2: Assassins of Kings 122
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 22
Torchlight 2 22
Total War Battles 117
Trials Evolution 94
Tribes: Ascend 92
Trine 2 123
Uncharted 3: Drake's Deception 122
Uncharted 3 Multiplayer 121
Warhammer 40 000: Dark Millennium Online 127
Warhammer 40 000: Space Marine 122
Задор. Владыки миров 58

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Hitman: Absolution — видеоотчет о специальном мероприятии для журналистов в Лондоне.

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре.

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Overlord, Neverwinter Nights, Dungeon Keeper, Flashback.

Происшествия в игровой культуре, «этот месяц в истории» и многое другое.

Анонсы

Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers 2013
Lost Planet 3
Dungeonbowl
Dragon Ball Z Kinect
Crysis 3
Moebius
Космические рейнджеры HD: Революция
God of War: Ascension
007 Legends
New Super Mario Bros. 2
Anno 2070: Deep Ocean
Might and Magic: Duel of Champions
Pro Evolution Soccer 2013
NBA Baller Beats
Survarium
Reset

Таймлайн

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц.

Большие темы:

Слухи о новой PlayStation
Проблемы и новая политика Sony
Убытки Nintendo

SPECIAL

Lollipop Chainsaw — о музыкальной составляющей игры, создающейся с непосредственным участием легендарного Акиры Ямаоки.
Sleeping Dogs — объяснения, почему Гонконг был выбран сеттингом.
Hitman: Absolution — видеоотчет о специальном мероприятии для журналистов в Лондоне.
Дневники разработчиков Ghost Recon: Future Soldier о кастомизация оружия, командной игре и гаджетах.
Halo 4 — новые композиторы для сериала.
Как работает управление в Steel Battalion: Heavy Armor.
Transformers: Fall of Cybertron — демонстрация геймплея за динобота Гримлока.
XCOM: Enemy Unknown — подробности о ремейке культовой стратегии.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Borderlands 2
Dishonored
DMC
Dragon's Dogma
Ghost Recon: Future Soldier
Lollipop Chainsaw
Lost Planet 3
Medal of Honor: Warfighter
Resident Evil 6
Spec Ops: The Line
Star Trek

PS3

Starhawk

Online

The Secret World
World of Warplanes

Xbox 360

Steel Battalion: Heavy Armor

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Обширный репортаж с EA Showcase London

Crysis 3
FIFA 13
Battlefield 3: Close Quarters
Medal of Honor: Warfighter
The Secret World
SimCity
Warhammer Online: Wrath of Heroes
10 самых-самых игр Electronic Arts
История Diablo, часть 2
Легенды игровой индустрии: Max Payne
Игры Тима Шейфера. Full Throttle

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Botanicula
Fez
Legend of Grimrock
Prototype 2
Resident Evil: Operation Raccoon City
Ridge Racer Unbounded
Trials Evolution
Ведьмак 2: Убийцы королей. Расширенное издание

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Великий диктатор Team Fortress 2
Красные и синие о дате выхода Halo 4
Фанатский фильм Halo: Helljumper, эпизод 2
Выводитель пятен Zom-Be-Gone
Музыкальный клип на песню Still Alive
Планеты видеоигр
Безбашенный Довакин
Зельда: мюзикл

Transformers: Fall of Cybertron — демонстрация геймплея за динобота Гримлока.

htc one™

Нереальная камера.
Реальный звук.

Снято на смартфон Ника – HTC One – в свободном падении на скорости 203 км/ч

Рекомендовано

Ник Хохола
Специалист по модной фотосъемке в свободном падении.

Узнай больше на htc.com

| Снимай фото и видео одновременно в формате HD |
| Вместе с HTC Sense |

htc
quietly brilliant

Подготовили ***Артем Комолятов, Геворг Акопян, Илья Янович.*** *При участии* ***Олега Яворского, Энтони Ньюмана, Максима Самойленко, Павла Саско, Алексея Артеменко, Николая Борзова, Олега Ставицкого***

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

Тренды, веяния, исследования

закулисные интриги игровой индустрии

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Survarium — духовная MMO-замена S.T.A.L.K.E.R. 2

О том, что произошло с GSC Game World, что будут делать ее экс-сотрудники и что такое **Survarium**. Оперативная информационная выжимка — по мотивам нашей содержательной беседы с Олегом Яворским, который не раз рассказывал вам с этих страниц про разные выпуски **S.T.A.L.K.E.R.**, а теперь работает маркетинговым директором **Vostok Games**.

НОВАЯ НАДЕЖДА

Для тех, кто до последнего надеялся, что великие украинские разработчики недоговаривают, обманывают или хитрят: **GSC** закрылась окончательно и бесповоротно. Впрочем, новая студия Vostok Games — это ВСЕ люди, работавшие над **S.T.A.L.K.E.R. 2** (минус глава Сергей Григорович), которые нашли нового инвестора. Соответственно, над самим продолжением «Сталкера» больше никто не трудится.

ВЫЖИВАРИУМ

Survarium — так будет называться первая игра Vostok Games. Это духовный наследник S.T.A.L.K.E.R. в том, что касается мира и атмосферы, а вот по механике — MMO-шутер, работающий на собственной технологии, Vostok Engine. Выходит игра только в следующем году, бета-тест тоже ожидается не раньше 2013-го. Отправной точкой запуска послужит именно постсоветское пространство, но авторы не исключают мировую экспансию. В ближайший год они будут вести переговоры с потенциальными партнерами на локальных рынках. Кстати, Survarium — рабочее название, потом его могут и поменять.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Vostok Games не удалось достичь соглашения по использованию бренда S.T.A.L.K.E.R. с Сергеем Григоровичем, который и обладает всеми правами на серию. По этой же причине в Survarium не переезжает весь уже созданный для S.T.A.L.K.E.R. 2 бесхозный контент. В конце апреля один из крупнейших фан-сайтов «Сталкера» распространил якобы заявление Григоровича о том, что права на бренд проданы медиахолдингу **ZeniMax** (который, напомним, владеет студией **Bethesda**), весь созданный в

стенах GSC контент подлежит безжалостному уничтожению, а сам он устал от игровой индустрии и покидает ее. Потом факт продажи прав все же не подтвердился, но именно с формулировкой «Bethesda франчайзом не владеет», так что не исключено, что какие-то переговоры все-таки ведутся.

ТОЛЬКО ОНЛАЙН, ТОЛЬКО ХАРДКОР

Идея сделать именно MMOG появилась у экс-сотрудников GSC к концу января, на втором месяце поиска инвестиций. «*Мы осознали, что сингловый проект с основным рынком сбыта в СНГ и высоким риском пиратства вызывал много опасений у потенциальных инвесторов. Тем не менее S.T.A.L.K.E.R. 2 оставался нашим приоритетом, а MMOG — запасным вариантом. Когда же стало понятно, что мы не можем достичь соглашения о дальнейшем использовании бренда S.T.A.L.K.E.R., MMO-игра вышла на первый план, т.к. позволяла легче найти финансирование*» — так Олег Яворский пояснил, почему Vostok Games решили сразу пойти в онлайн.

ПОРЯДКИ НА ЗОНЕ

Мир Survarium — Земля после глобальной катастрофы, так что локации не ограничатся всем известной Зоной. Истинные причины катаклизма нам предстоит выяснить по ходу сюжета. Общая идея состоит в том, что в результате катастрофы экосистема в корне меняется, и Земля агрессивно вытесняет человеческую расу, заставляя людей бороться за свое выживание. Непроходимый лес со всех сторон наступает на города, обезумевшие животные и птицы нападают на производственные комплексы, военные сооружения, склады и электростанции. Города отрезаны друг от друга, нет воды, электричества, газа, связь не работает. Государства распадаются, анархия охватывает мир. Тем временем новые виды растений и животных целеустремленно уничтожают человеческую цивилизацию. Странные растения и грибы прорастают через бетон и железо. Ученые всего мира безуспешно пытаются справиться с аномалией, расползающейся по Земле с ужасающей скоростью.

Это, к сожалению, арт не из Survarium, а из нового Wasteland. Но рассказывают в Vostok Games как раз о чем-то похожем.

БЕЗ CALL OF DUTY

«Онлайновость» проекта заключается в общем социальном пространстве, в котором происходят события. То есть тут есть кланы и группировки, но никакого открытого для исследования мира не будет. При этом игра идеологически не повторяет современные мультиплеерные милитари-шутеры. Создатели подчеркивают, что вдохновляются именно «Сталкером».

ПРИРОДА, МАТЬ ВАША

Как и в случае со S.T.A.L.K.E.R., у Survarium глубоко внутри вшит сложный экологический и социальный подтекст, то есть это тоже своего рода игра-предупреждение. По словам авторов, их задача — показать мир таким, каким он может стать, если человечество не остановится в своих попытках уничтожить все вокруг себя. «*Мы хотим показать, как могут измениться всем известные места. Поэтому для локаций будут использоваться реальные прототипы, и за каждой игровой локацией будет стоять реальная местность. Основной акцент будет, как и прежде, сделан на постсоветское пространство, с отправной точкой в окрестностях Чернобыля*».

СЧЕТЧИК ГЕЙГЕРА

Среди отличительных особенностей Survarium, детали которых появятся позже, — уникальная система повреждений и влияние аномалий и артефактов на геймплей. Кроме того, на тактику ведения боя будет существенно влиять сама радиация. ■

Олег Яворский.

ПРОГЕЙМИНГ — ЭТО МОБИЛЬНО

О неожиданной смене курса на WCG, главном киберспортивном событии планеты

На минуту представьте, что по каким-то причинам в программу летних Олимпийских игр пришлось бы внести кардинальные и не совсем понятные изменения. Скажем, вместо соревнований по греко-римской борьбе в программе значилось бы скоростное поедание хот-догов. К черту плавание — давайте заменим его гонками на тележках из супермаркета! Тяжелая атлетика, легкая атлетика, бокс, спортивная гимнастика — уступите место боулингу, гляделкам, дракам подушками и синхронному стриптизу. Сонм профессиональных спортсменов мирового уровня моментально остается не при делах, ведь их таланты и годы тренировок уходят прямиком коту под хвост, кардинально меняется контингент зрителей, с упоением наблюдающих за играми, а сами игры превращаются в безумный ярмарочный балаган с зазывалами и бесплатным пивом. Что-то странное?

Вообще, слова «что-то странное» отлично характеризуют то, что происходит сейчас с крупнейшим в мире чемпионатом по кибериграм — **World Cyber Games**. Отныне в программе чемпионата вместо **Counter-Strike 1.6**, **Quake 3** или **Warcraft 3** будут значиться разнообразные мобильные игры. Это не шутка или продолжение фантазий — это суровая и очень странная реальность.

WCG
WORLD CYBER GAMES

World Cyber Games
(www.wcg.com)
[redacted] Seocho-gu
Seoul, Korea 137-060
Tel: [redacted] Fax: [redacted]

March 26th, 2012

Dear All

Since WCG was established in 2000, WCG has had the amazing time with the gamers, partners, and sponsors. We have been so proud to be the World's Largest Game Festival. We had the very successful global gaming event every year with all

То самое письмо от Брэда Ли, после публикации которого многие принялись обстоятельно проверять правильность даты, ведь сообщение легко можно было спутать с первоапрельской шуткой.

Смена курса WCG — настоящий сюрприз. Не так давно официальной дисциплиной чемпионата были признаны MOBA-игры, такие как League of Legends, что сильно разнообразило турнир. А теперь — разнообразия будет еще больше. Пожалуй, даже слишком.

ВСЕМ СПАСИБО, ВСЕ СВОБОДНЫ

В конце марта в Сеть просочилось письмо исполнительного директора World Cyber Games Брэда Ли. Письмо было адресовано всем (былым) партнерам WCG и призвано было мягко объяснить, что ветер перемен совсем скоро сдует их восвояси. Когда же об этом случайно стало известно широкой общественности, по миру прокатилось синхронное «Что за...». Поначалу злосчастное письмо приняли за преждевременную первоапрельскую шутку, но вскоре выяснилось, что Брэд Ли и его озорные друзья настроены абсолютно серьезно.

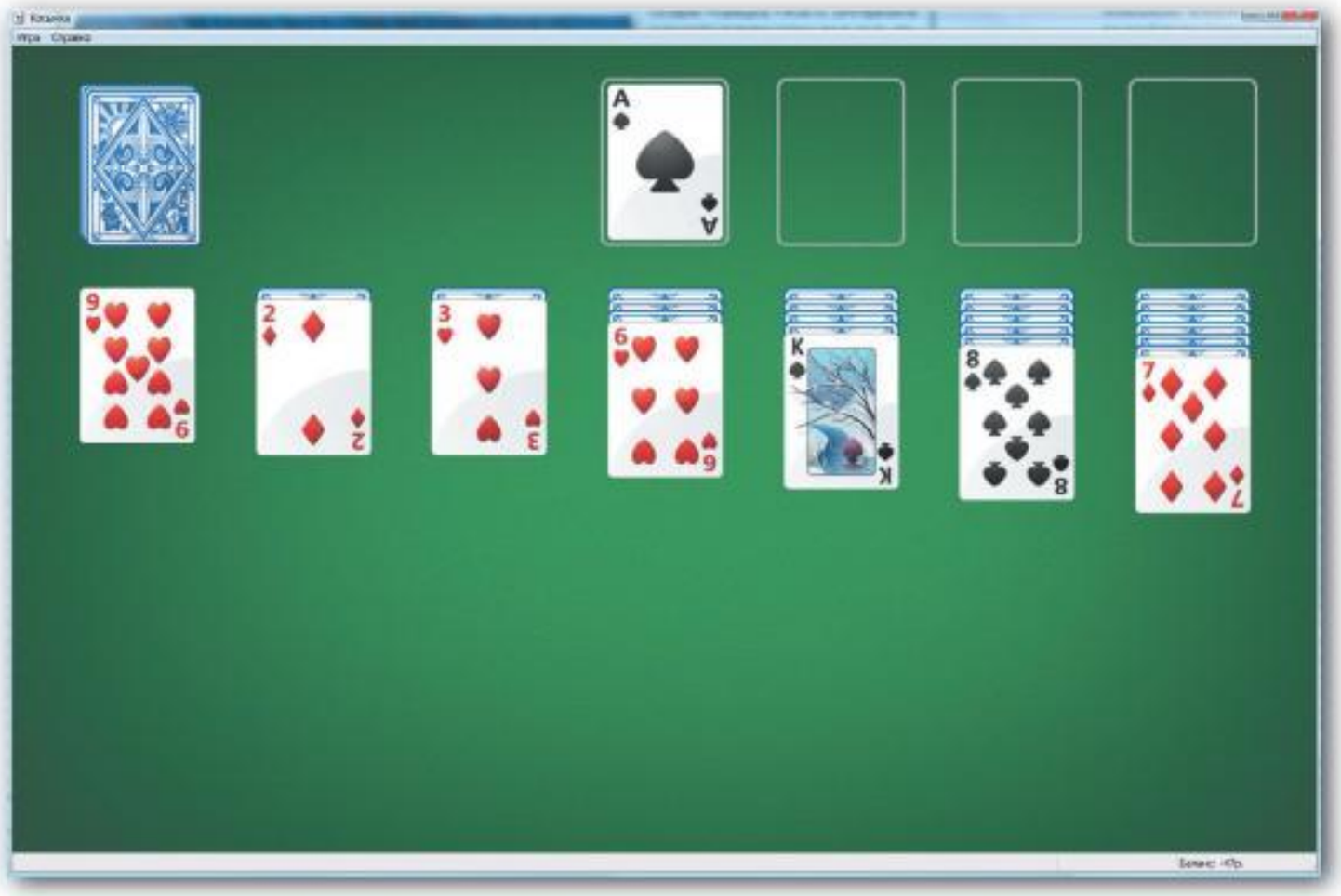
В письме говорилось, что индустрия PC-игр сейчас переживает не самые лучшие времена. Динамика роста преступно мала, кругом застой. Напротив — мир мобильных игр переживает масштабный ренессанс. То же заметили и большие PC-компании, которые рванулись инвестировать часть своих средств в развитие мобильных развлечений, оставляя компьютеры за бортом. Видя новый виток развития рынка (по крайней мере, им самим кажется, что какой-то виток происходит), WCG решил резко сменить свои приоритеты и с головой уйти в мобильные игры. Так что отныне соревнования в рамках World Cyber Games будут проходить по всему тому, что выходит на iOS и Android.

То есть мировой чемпионат, с его концепциями и предпочтениями, перелопачивается с нуля. Главные команды-звезды, что из года в год рвали друг другу глотки в шутерах и стратегиях, специально заточенных под киберспорт, оказываются попросту не востребованы. Западная и восточная школы в Warcraft 3, формировавшиеся годами стратегии и методы тренировок, многомиллионная аудитория зрителей и фанатов — все это с легкой руки больших шишек WCG было уничтожено. Извечное противостояние «контров» и «терров» сменилось взаимной ненавистью злых птичек и свиней.

Немногочисленные сочувствующие с факелами и ожесточенными лицами принялись искать виноватого... и нашли его в лице **Samsung**. Цифровой гигант уже давно

Мобильные игры на WCG? Серьезно? Не думаю, что это будет хоть сколько-то зрелищно... — Энтони Ньюман, геймдизайнер Naughty Dog

Потратили уйму часов и нервов на сбор всех звездочек в Angry Birds? Возрадуйтесь! Ваши навыки помогут вам выиграть солидный денежный приз на ближайшей WCG!



А может, вы или кто-то из вашей семьи долгие годы совершенствовался в мастерстве складывать пасьянс «Косынка»? Звездный час совсем скоро!

Так WCG выглядел в 2005 году в Сингапуре. Каким он будет в 2012-м, даже как-то представить трудно.

стал главным спонсором и идеологом WCG, используя турниры как отличную площадку для рекламы своей продукции. Скорее всего, именно по инициативе Samsung World Cyber Games превратится в самый большой чемпионат среди домохозяек и скучающих на лекциях студентов по игре в **Angry Birds**.

СВЕЖАЯ КРОВЬ

За последние годы призовые фонды WCG начали значительно уменьшаться. Уход к мобильным развлечениям — это одновременно и финансовое спасение для организации, и экстренный выход из, откровенно говоря, неслабо застоявшегося PC-киберспорта. Такое решение вполне оправданно: пока рынок мобильных игр переживает расцвет и бурный рост, нужно успеть снять с этого процесса самые сливки и застолбить за собой место под солнцем. Так что WCG сейчас вполне способен сформировать мобильный киберспорт как таковой.

Более того, интерес WCG к киберспорту на мобильных платформах, скорее всего, еще больше подстегнет темпы развития нишевой индустрии. Вслед за WCG к мобильным играм обратятся и разработчики, специализирующиеся на производстве киберспортивных снарядов, и простые геймеры. Поддержка WCG в этой сфере — солидный пинок для всей индустрии.

Нужно взглянуть правде в глаза: игры-дисциплины WCG — это не просто старые игры, это настоящие динозавры индустрии, выпущенные десять, а то и больше лет назад. Смотреть на то, что там происходит, интересно только весьма ограниченному кругу лиц, которые сами разбираются во всех тонкостях и тактиках. Отсюда и характерный консервативный дух чемпионата. Прогеймеры крайне неохотно переходят на новые версии старых дисциплин, в которых тренировались годами. Производство новых больших киберспортивных тайтлов — это очень дорого, долго и совсем необязательно, что вообще кому-то нужно, поэтому киберспорт в одно мгновение мутировал.

Следившие за ситуацией прогнозировали это уже давно. Достаточно сказать, что на последнем WCG лучший игрок в Asphalt 6 получил $40 000, а победитель турнира по StarCraft 2 — ровно в два раза меньше. Samsung, главный спонсор WCG, хоть и имеет долю на рынке PC, но незначительную. С мобильными телефонами совсем другая история. Устройства под брендом Samsung Galaxy отлично продаются, так почему бы не вложить деньги в их раскрутку? — Павел Саско, дизайнер квестов, CD Project RED

Переход на мобильные игры может все это изменить, ведь производство небольших игр куда дешевле и проще. Можно ожидать куда большей динамики в смене ключевых киберспортивных тайтлов и — что тоже очень важно — мастеров по ним. Ведь маленькие казуальные игры освоить чрезвычайно легко даже человеку, отродясь не державшему телефон или планшет в руках. Так что и «звезды» будут появляться значительно чаще, а это значит больше конкуренции и еще более напряженное соперничество в битвах.

Но это если мыслить теоретическими категориями — с точки зрения того, в каком контексте существует сейчас киберспорт в целом и WCG в частности. На деле же сложно представить, чтобы кто-то искренне интересовался, сколько и кто очков заработал в какой-нибудь головоломке для iPhone, а главное — смотрел трансляцию о том, как кто-то эти самые очки зарабатывает.

БЛИЖЕ К ЛЮДЯМ

Все это спровоцирует тотальный, с позволения сказать, ребрендинг WCG и изменение понятия «киберспорт» в умах людей. Скажем, для того, чтобы хотя бы пробиться в первый тур WCG, раньше нужно было быть на редкость целеустремленным или попросту неприлично упертым человеком, готовым посвящать какое-то запредельное количество времени только лишь на то, чтобы обучиться правильно двигаться по карте. Сюда же и обязательные навыки вроде заучивания горячих клавиш, постоянного наращивания показателя «клики в минуту», регулярные тренировки с командой и долгий анализ реплеев оппонентов. Словом, по силе необходимой «отдачи» киберспорт вполне соответствовал футболу или марафонским бегам.

Мобильный World Cyber Games обещает быть куда менее требовательным. Это, разумеется, не означает, что каждый встречный-поперечный будет способен бросить вызов новым прогеймерам, но требования к соревнующимся будут не в пример ниже. Это, в свою очередь, разрушит представление общественности о том, что большой киберспорт — это развлечение для кучки крайне странных и немного ненормальных людей с красными глазами и перманентно дрожащими руками. Новый WCG породит новое явление — «киберспорт с человеческим лицом», более доступный и обыденный.

Впрочем, что касается «развлечения для кучки крайне странных и немного ненормальных людей», то в последние годы это не так уж далеко от истины: киберспорт как явление упорно отделяется от видеоигровой культуры в целом, и хотя он какое-то время еще явно просуществует за счет производителей компьютерного железа, но теперь он окончательно перестал быть интересен нам с вами. ■

Мало какая игра с настолько устаревшей графикой и механикой, как у Counter-Strike 1.6, может заставить не одно поколение прогеймеров в остервенении учиться вешать хедшоты с точностью Ли Харви Освальда.

Наверное, по-настоящему тяжело сейчас жителям Южной Кореи, где киберспорт давно стал национальной идеей.

Для киберспортсмена важны такие детали, о которых мобильный игрок никогда не задумывается: эргономика, тончайшие нюансы управления, игровой баланс. Для него игра — это платформа, площадка для оттачивания и демонстрации своих умений и навыков, тренируемых месяцами и годами. Мобильные игры — продукт для противоположной аудитории. Если путем перехода на мобильные рельсы WCG собирается привлечь казуальную аудиторию в качестве зрителей, то и здесь я бы не торопился прогнозировать успех. Так получается (если оставить за скобками Корею, где живут особенные люди), что следить за киберспортивными соревнованиями обычно интересно только самим киберспортсменам и им сочувствующим, а это не шибко большая аудитория. Я сомневаюсь, что WCG неожиданно получит приток новых зрителей, если вдруг там начнут играть в мобильные игры. — Максим Самойленко, PR-менеджер «1С-СофтКлаб»

Disney · PIXAR

ХРАБРАЯ СЕРДЦЕМ

ИЗМЕНИ СВОЮ СУДЬБУ 21 ИЮНЯ

Реклама.

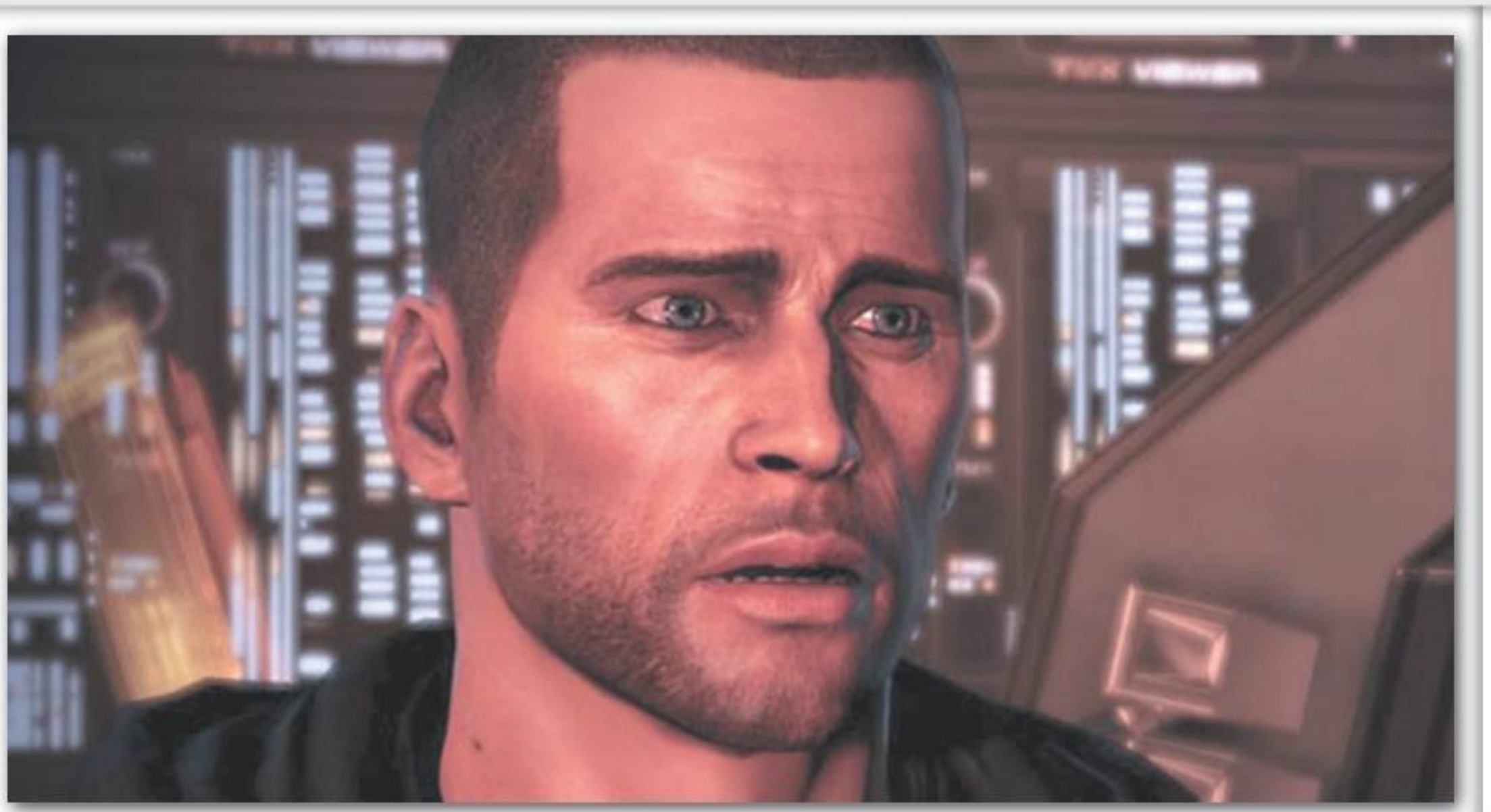
©2012 Disney/Pixar

Приключения продолжатся в игре для компьютера, PlayStation 3 и Xbox 360!

Игра поддерживает технологии Move (PlayStation 3) и Kinect (Xbox 360).

ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЛО ШЕПАРДА

Чем в итоге закончились массовые недовольства концовкой Mass Effect 3 и почему так вышло



Командор Шепард только что узнал, как закончится его война со Жнецами.

Как известно, для сэра Артура Конана Дойла слава создателя рассказов о Шерлоке Холмсе была тяжким бременем. Сам писатель считал свои детективные рассказы с участием гениального сыщика несерьезным бульварным чтивом, литературной халтурой, которая, к удивлению автора, снискала такую фантастическую популярность. Титул кровного «отца» Холмса намертво прилип к писателю, приуменьшая другие его литературные заслуги. Конан Дойл даже решился на убийство Шерлока Холмса — в рассказе «Последнее дело Холмса» сыщик погибает во время схватки с профессором Мориарти.

Впрочем, Холмс умирал крайне неохотно. Сразу после публикации «последнего» рассказа на Конана Дойла обрушился шквал писем от читателей — кто-то слезно умолял вернуть сыщика к жизни, а кто-то угрожал жестокой расправой, если честь и совесть британского уголовного сыска в ближайшие сроки не воскреснет. Ходили

ВОЗЬМИ С ПОЛКИ ПИРОЖОК

Ну а пока фанаты закидывали BioWare угрозами, подписывали петиции и предлагали свои «гениальные» варианты концовок, нашлись и те, кто ее пожалел. Так, группа фанатов с официального форума компании выступила с инициативой «подсластить» участь BioWare. Участники акции собрали денег на $1000 и купили 400 сладких кексов из пекарни Fuss Cupcakes. Все это кондитерское счастье сердобольные фанаты отправили в головной офис компании в Канаде. Остается надеяться, что сладости не вызовут ответной критики со стороны BioWare, обвиняющей кексы в недостаточном раскрытии темы корицы и ванили.

Как и полагается, кексы в посылке трех цветов — красного, синего и зеленого — соответствуют трем концовкам Mass Effect 3. Значит ли это, что зеленые — самые вкусные?

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ПОНЯЛ

Между тем почти сразу после релиза Mass Effect 3 и последовавшего за этим вселенским плачем на YouTube было выложено крайне занятное видео. Признаться, до конца непонятно, что это. Либо это гениальная расстановка точек в пространной оригинальной концовке ME3, либо еще более гениальное притягивание за уши фактов с целью показать в игре потайное дно, которого на самом деле нет. Вы найдете ролик по запросу «Mass Effect 3 — Shepard's Indoctrination» и, скорее всего, после просмотра захотите взять все свои претензии к BioWare обратно, если таковые были. Впрочем, официального комментария от BioWare относительно того, следует ли считать предложенную в видео теорию правильной и каноничной, не поступало. Оно и понятно: если предложенная фанатами точка зрения на концовку оказалась верной, нужда в «разъяснительном» DLC резко сойдет на нет.

слухи даже о том, что сама королева Виктория недвусмысленно намекнула писателю, что никого убивать не следовало и лучше бы в итоге оказалось, что сэр Артур просто пошутил. В итоге Дойлу пришлось уступить напору общественности и белыми нитками пришить чудесное воскрешение Холмса. Иными словами — плюнуть на собственное видение жизни и смерти своего героя.

Правильно ли художнику идти на поводу у публики или нет — вопрос спорный, и вы, конечно, в курсе, что недавно **BioWare** пришлось задаться этим же вопросом.

НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ — КОНЯ ПОТЕРЯЕШЬ

Для начала — предупреждение. Если вы все еще почему-то не прошли **Mass Effect 3** и не знаете, из-за чего весь сырбор, в следующий текст лучше особенно не вчитываться. Во-первых, есть кое-какие спойлеры, во-вторых — важно, чтобы у вас уже было собственное мнение по поводу того, что в игре произошло в последние пятнадцать минут.

Со сценарной точки зрения концовка Mass Effect вполне спокойная. Тут, кажется, дело в другом. Как известно, серия во многом полюбилась огромному количеству игроков именно тем, что в ней (внимание, сейчас будет мерзкий игрожурский штамп!) приходилось принимать по-настоящему трудные решения с далеко идущими последствиями. То есть там *действительно* приходилось сталкиваться с дилеммами, апеллирующими к моральным принципам и мировоззрению каждого игрока. За три части эпической космооперы каждый из игравших в Mass Effect создал свой параллельный мир, обрисованный теми решениями, что игрок принимал в прошлом. При таком подходе развязка, почти полностью игнорирующая все выборы, что ты делал на протяжении трех игр, видится сущим издевательством.

Когда выбор концовки делается в последние минуты по принципу перекрестного камня из народной сказки об Иване-царевиче и Сером Волке (как, например, это было еще в **Deus Ex: Human Revolution**) — это на самом деле не так уж и плохо. Но явно не в случае такой масштабной и многогранной игры, как Mass Effect, где внутри работает множество сложных механизмов, которые

Отдельная статья претензий фанатов к BioWare — Тали'Зора. Один из самых любимых фанатами женских персонажей серии в третьей части должна была наконец-то показать свое лицо без маски. Гюльчатай показала личико, но вне кадра и только Шепарду. Ну а чтобы вам не было совсем обидно, вот вам версия одного из фанатов.

Безусловно, хеппи-энд — это то, чего ожидают почти все. Mass Effect — игровая серия эпического масштаба. Разработчиками создан сложный живой мир и интересные персонажи. А жизнь, в любых ее проявлениях, иногда преподносит зачастую неприятные сюрпризы, заставляя встряхнуться и задуматься. Как бы не хотелось при этом «счастья для всех, даром и чтобы никто не ушел обиженным». Разразившийся после выхода ME3 скандал — знак огромного интереса к проекту, желания игроков увидеть продолжение, еще немного пожить жизнью любимых персонажей. — Алексей Артеменко, коммерческий директор 1C Online Games

«Требуйте лучшей концовки! Наши ряды не дрогнут!» — вот с такими лозунгами прошла кампания Retake Mass Effect.

на протяжении десятков и сотен часов определяли, что же конкретно у вас в игре произойдет дальше. Поэтому неудивительно, что, когда сложная ролевая игра в самом конце почему-то стала узколобым текстовым квестом, это кого-то расстроило. Причем, как позже оказалось, число недовольных было поразительно велико: форумы захлестнули настоящие цунами из гневных отзывов и плача в духе «BioWare, за что?!». Ситуация подогревалась еще и тем, что о стихийном волнении сообщества охотно писала игровая пресса — о таком информационном поводе мечтает каждый новостник. Так что очень скоро о BioWare, Mass Effect 3, ее концовке и Шепарде узнали даже люди, которые до недавнего времени и не подозревали о существовании серии или видеоигр вообще.

В этой ситуации PR-отдел BioWare решил не делать резких движений. Любой официальный комментарий спровоцировал бы новую волну сообщений от СМИ и подлил бы масла в огонь. Вместо этого в BioWare продолжили хранить молчание — авось ситуация стухнет сама собой, зачем волноваться? Тем более что игре признаются в большой и чистой любви критики по всему миру (включая наш журнал), да и не царское это дело — слушать, что там лепечет народ.

ЖИЛ, ЖИВ И БУДЕТ ЖИТЬ

Отмолчаться, впрочем, не получилось. Очень скоро ситуация стала куда серьезнее. Силами разгневанных фанатов в Сети появилась петиция Retake Mass Effect, требующая от BioWare выпуска другой, «нормальной» концовки трилогии, которая бы пришлась по нраву даже самым отъявленным нытикам. К слову, петиция собрала аж $80 000, направленных на благотворительность в организацию Child's Play, поставляющую видеоигры больным детям в детские госпитали по всему миру.

Дальше — больше. Один из фанатов игры, скрывающийся под ником El_Spico, даже подал на BioWare жалобу в Федеральную торговую комиссию США, мотивируя жалобу тем, что разработчики обманули игроков неугодной концовкой. По его мнению, создатели намеренно вводили фанатов в заблуждение во время рекламной кампании, и завершение Mass Effect никоим образом не соответствует обещаниям BioWare и **Electronic Arts**. Исход дела пока неизвестен, но инициатива фаната долго и со вкусом обсасывалась профильной прессой.

Когда судьба Вселенной решается только от того, в какую сторону сейчас повернет Шепард, это не может не вызвать определенного эстетического дискомфорта.

Для BioWare стало понятно, что дальше держать голову в песке — не вариант. По иронии судьбы компания сама встала на перепутье, очень сильно напоминающем то, на котором оказался Шепард в самом конце ME3. Итак, вариант первый — «красная концовка»: BioWare вежливо отказывает фанатам, защищает команду, ответственную за разработку Mass Effect (то есть остается верна «человечеству»), и продолжает стоять на

Не понимаю реакцию сообщества. Если мне не нравится какое-то кино, книга или игра, я не смотрю следующую серию или другой фильм этого режиссера — и все. Требование переделать концовку (учитывая, что ничего совсем страшного я в этом не вижу) для меня кажется странным. По мне так в BioWare не должны были на это реагировать. Накал страстей вокруг таких популярных игр (фильмов) всегда высок, они всегда кому-то не нравятся. Вспомните историю с новыми эпизодами «Звездных войн»: сначала все кричали, что этот ужас невозможно смотреть, что эти фильмы недостойны носить гордое имя саги и т.д., а сейчас уже и ничего, вроде даже посмотреть можно, пройдет еще пяток лет — вообще классикой станут. Время все расставит по местам; уверен, что у BioWare все будет в порядке. — Николай Борзов, руководитель PR-отдела Panzar Studio

Кейси Хадсон, глава команды разработчиков Mass Effect 3, признался, что концовка трилогии призвана была вызвать дискуссию среди фанатов. Видать, переборщили.

собственном видении финала. Вариант второй — «синяя концовка»: BioWare идет на поводу у толпы («Жнецов»), переписывает концовку и выпускает соответствующий патч. И, наконец, вариант третий — «зеленая концовка»: BioWare придумывает нечто такое, что удовлетворило бы сообщество, но позволило разработчикам не изменять своим первоначальным взглядам («синтез»). И если Шепарду для того, чтобы получить самую, наверное, благополучную концовку — «зеленую», — приходилось с маниакальным упорством доводить до максимума очки военной готовности Галактики, то BioWare достаточно было написать одно-единственное письмо.

МЫ НЕ ВЕДЕМ ПЕРЕГОВОРЫ С ТЕРРОРИСТАМИ

Официальное обращение доктора Рэя Музики, главы BioWare, заставило обеспокоенных фанатов вздохнуть с облегчением. В письме Рэй отметил, что компании далеко не безразлично мнение сообщества и поэтому шумную дискуссию и конкретные требования BioWare без внимания оставлять не собирается. Однако о написании новой концовки для Mass Effect 3 речи не идет — Музика также сказал, что с не меньшим уважением относится и к команде разработчиков, оставляя за ними право сделать такую концовку, которая нравилась бы им. Выход из ситуации Музика видит в следующем: текущая концовка не изменится, однако она будет расширена новыми сценами, диалогами и объяснениями, которые бы оставили довольными всех протестующих и разжевали бы все даже самым непонятливым. Для этой цели команда уже приступила к разработке DLC, который выйдет этим летом.

Злые языки начали было грешить на BioWare — мол, вы собираетесь продавать за деньги «настоящую» концовку в виде DLC, сдирая за это дополнительные деньги. Так, например, было с **Asura's Wrath**, чей *настоящий* финал продается за дополнительные $15. Однако на деле все куда честнее: разрабатываемое DLC к ME3 будет абсолютно бесплатным.

В результате скандал с «неправильным» окончанием приключений Шепарда обернулся для BioWare примечательной PR-победой. С одной стороны, компания в очередной раз показала, что на мнение преданных фанатов она плевать не собирается. С другой — дала понять, что плясать под дудку беспощадного большинства тоже не собирается. Мудро и практично.

Все прошло даже слишком гладко и чисто — и вот как раз это кажется очень подозрительным. BioWare оказалась на коне благодаря пылающему гневу фанатов — огню, который привлек к себе всеобщее внимание. Все эти обсуждения на форумах и в прессе, петиции и жалобы, тонны фан-арта на больную тему — все это создало для Mass Effect 3, наверное, лучшую рекламу, которую только можно было придумать. Многих попросту снедало любопытство: что же это за игра такая, раз по ней так плачут и пускают молнии из глаз столько людей? Что, если BioWare, подобно изощренным Жнецам, с самого начала играла с разумом общественности, обеспечивая своему проекту космические продажи?

Такая теория заговора теперь на удивление популярна на форумах, более того — в условиях нашего страшного прокапиталистического мира она кажется логичной. Но дело тут, видимо, куда как прозаичнее: вся шумиха поднялась просто из-за того, что игроки привыкли, что их требования обязательно выполняют после релиза, постфактум. Много жалоб на интерфейс — поправили патчем. Мало карт — выпустили DLC. С фильмами или книгами такие вещи не происходят просто потому, что там уже ничего кардинально не поправишь, — а если исправить нельзя, то зачем подписывать какие-то петиции? Игровая индустрия просто должна была «переболеть» таким прецедентом, а игроки — научиться уважать и принимать авторский замысел. Надеемся, после истории с Mass Effect 3 все причастные стали чуточку взрослее. ■

Рэй Музика: «Ваш звонок важен для нас. Оставайтесь, пожалуйста, на линии...»

ЧУТЬ-ЧУТЬ НЕ СЧИТАЕТСЯ

О компаниях, которые почти умерли, но все-таки выжили

Зачастую одна неудача может изрядно подкосить даже крупное издательство, в результате чего его либо поглощает другая компания, либо акционеры спускают с молотка всю собственность. Примеров тому множество: **Eidos**, **3DO**, **Ion Storm** и прочие неудачники. Список длинный. Лишь немногим удается сохранить независимость и восстановиться после тяжелых потрясений. **THQ**, которая, кажется, почти закрылась, каким-то чудом все-таки выкарабкалась. Ниже — о том, что же все-таки случилось и как с другими тремя компаниями в свое время приключились похожие чудесные истории.

THQ

Издательство THQ последние пять лет изрядно колбасит. В 2007 году компания объявила о крупнейшей выручке в своей истории, а уже в следующем закрыла пять внутренних студий, а потом еще одну, и еще. Многие наполовину готовые игры были отменены, торговые марки распроданы, а важные лицензионные соглашения расторгнуты. Казалось, крах неизбежен, но, после многомиллионных потерь, в 2011 году корпорация решила взять курс на «инновационные» и «креативные» проекты. Надо полагать, так компания оценила не самый выдающийся шутер **Homefront** и простенькую игру Тима Шейфера **Stacking**.

Не все надежды THQ оправдались. Игры для цифровых сервисов огромных денег не приносят в принципе, а **Red Faction: Armageddon** и **deBlob 2** оказались никому не нужны. Еще компания зачем-то выпустила **uDraw** — непонятное семидесятидолларовое устройство-рисовалку для Wii, которое закономерно провалилось. Но удач тоже хватало: **Saints Row: The Third** стала не только одной из самых ярких игр прошлого года, но и принесла издательству кучу денег, а Homefront продался все равно тиражом свыше миллиона экземпляров, несмотря на холодный в целом прием (студию-разработчика **Kaos Studios** на всякий случай все равно закрыли). Файтинг **UFC 3** тоже принес денег, причем даже больше, чем ожидалось.

Впрочем, даже нежданные успехи не помогли избежать неприятностей. В начале этого года компания уволила больше ста разработчиков и закрыла несколько крупных студий, а также объявила о переделке многообещающей онлайн-RPG **Warhammer 40 000: Dark Millennium** в, страшно сказать, шутер. Одновременно с этим аналитики раструбили о том, что компания готовится к ликвидации. Правда, представители издателя заявили, что продажа **Studio Australia** и **Blue Tongue** вызвана лишь тем, что они больше не хотят делать детские игры по фильмам (что, конечно, жалкая отговорка — обычно это некая подушка безопасности, такие игры приносят небольшой, но строго стабильный доход). Вместо этого THQ будет финансировать оригинальные проекты: **Metro: Last Night**, **Darksiders 2**, **Devil's Third** и RPG по **South Park**.

То есть у компании были хорошие игры в прошлом и будут хорошие игры в будущем, но так получилось, что в один конкретный промежуток времени баланс пошатнулся, релизов было мало, а расходы значительно превысили доходы. Если бы не грамотная реструктуризация, THQ, скорее всего, уже прекратила бы свое существование.

SEGA

«Сега» и «Соник» — совершенно родные слова для игроков из девяностых, настоящие символы эпохи. Стоило школьнику надрать зад соседу по парте в **Mortal Kombat** или промчаться по Green Hill Zone, как он становился лояльным бренду на долгие годы. Сколько прекрасных игр было на консолях **SEGA**, тем не менее компания едва не обанкротилась.

Создание новой консоли — это колоссальные затраты. Немногие компании в мире владеют достаточными средствами, чтобы разработать и запустить собственную платформу. Ошибки в работе со сторонними разработчиками и маркетинге, сумасшедшая конкуренция и запуск PlayStation 2 погубили Dreamcast, а с ним и мечты компании на светлое консольное будущее. SEGA — самая крупная и значимая компания, когда-либо покидавшая приставочный бизнес.

Японское издательство понесло колоссальные убытки. Производство консолей было прекращено, последовали многочисленные увольнения и распродажа интеллектуальной собственности. Выжить в тот период компании помогли лишь хорошие продажи аркадных автоматов и щедрое пожертвование в 695 миллионов долларов от председателя совета директоров Исао Окавы незадолго до смерти. Эти деньги какое-то время держали компанию на плаву, но дела резко ухудшались. Чтобы избежать банкротства, SEGA продала большую часть своих акций корпорации **Sammy**, а ее председатель стал управляющим директором издательства. За годы компании настолько тесно переплелись, что сейчас уже представляют единое целое.

Японскому издательству понадобились годы, чтобы реабилитироваться, и, конечно, нынешняя SEGA — лишь тень бывшей, но лучше так, чем быть частью истории. Пока что SEGA и думать не может о повторном входе на консольный рынок, но кто знает — может, через десяток лет мы увидим новый Dreamcast, который перевернет индустрию вверх дном.

TAKE-TWO INTERACTIVE

В прошлогоднем топе лучших издательств мира портала Metacritic **Take-Two Interactive** заняла первое место. Это закономерный результат, если оглянуться на прошедшие несколько лет: компания чуть ли не друг за другом выпустила **Borderlands**, **Red Dead Redemption**, **Mafia 2**, **Civilization 5** и множество других гиперуспешных проектов, включая всякие переиздания и популярные спортивные игры под лейблом **2K Sports**. Но, конечно, главное сокровище компании — сериал **Grand Theft Auto**. С момента выхода первой части в 1997 году в мире разошлось больше ста тридцати миллионов дисков с GTA. Но многие забыли, что до выхода четвертой части компания испытывала ощутимые трудности.

В феврале 2008 года прожорливая **Electronic Arts** (тогда еще — лишь в процессе избавления от имиджа Корпорации Зла) решила с потрохами выкупить издательство и сделала выгодное предложение — двадцать пять долларов наличными за акцию. Цена заметно превышала рыночную. После первого отказа EA подняла предложение до двадцати шести долларов за акцию. Информация о попытке захвата получила широкую огласку в прессе, из-за чего акции Take-Two подскочили в цене, а стоимость EA, напротив, упала на страшные пять процентов.

Через какое-то время Джон Рикителло заявил, что его компании всего-таки удалось договориться с боссами Take-Two и покупка лишь вопрос времени, но в последний момент сделку отменили. В ответ на это EA опубликовала открытое письмо акционерам издательства, чтобы те узнали, каких денег лишаются по вине руководства. Среди держателей акций началась паника, стоимость компании стремительно падала. Председателю совета директоров и исполнительному директору Take-Two Штраусу Зельнику пришлось долго всех успокаивать. Главным аргументом в отказе Зельник назвал GTA 4, после выхода которой все финансовые трудности ожидаемо должны были исчезнуть. По примерным подсчетам, игра должна была заработать около миллиарда долларов, причем половину этой суммы — в течение нескольких месяцев после начала продаж, а такой мощный релиз сильно бы поднял стоимость компании.

Так и получилось. В первый же день GTA 4 разошлась тиражом в три миллиона шестьсот тысяч копий, а уже через неделю продажи достигли отметки в шесть миллионов, принеся Take-Two свыше полумиллиарда долларов выручки. После такого успеха стоимость акции компании взлетела до небес, а EA осталась ни с чем. Больше заглотить и пережевать Take-Two никто не пытался.

INTERPLAY

За последние месяцы название компании не раз появлялось в заголовках прессы из-за шумихи вокруг ее основателя, Брайана Фарго, собравшего со все еще преданных игроков почти три миллиона долларов на **Wasteland 2**. **Interplay** основана без малого тридцать лет назад. Поначалу студия делала простенькие текстовые квесты, но настоящий успех ей принесла ролевая игра **The Bard's Tale** и ее продолжения.

В 1988 году компания выпустила предтечу **Fallout** — оригинальную **Wasteland**. Игру с восторгом приняли критики, она хорошо продалась и принесла ощутимые деньги, что позволило Interplay переквалифицироваться в издательство. В новом статусе компания выпустила немало хитов: **Descent**, **Redneck Rampage**, **Baldur's Gate**, **Earthworm Jim** и легендарный Fallout. Но не все они принесли много денег, а провал дорогущих **Descent 3** и **FreeSpace 2** повлек за собой огромные убытки. Компания стала разваливаться, и в 2002 году Фарго ее покинул.

В последующие годы Interplay сто раз анонсировала продолжения старых сериалов и столько же раз объявляла об их заморозке. Все это привело к тому, что компания обанкротилась и, чтобы хоть как-то рассчитаться с долгами, продала права на Fallout **Bethesda Softworks**.

Сейчас в Interplay работает всего восемь человек, компания целиком принадлежит сторонним вкладчикам, со скрипом выпускает HD-переиздания старых хитов да простенькие игры для мобильников и мечтает доделать-таки **Project V13**, которая, разумеется, не по Fallout, но *мы-то знаем*. ■

ПРОДАМ SKYRIM, Б/У, НЕДОРОГО, СЕЙВЫ ПРИЛАГАЮТСЯ

Круговорот игр в природе

И ПОЖРЕТ ПЕС ПСА

Перепродажа бывших в употреблении игр, пусть даже и лицензионных, наносит ощутимый вред тем людям, что, собственно, делали и распространяли игру. По крайней мере, эти люди сами так считают. Их логика вроде бы проста: если кто-то купил игру, которую уже покупали до этого, создатели не получают ни копейки. Создается впечатление, что с точки зрения бизнеса это то же самое, как если бы человек скачал игру с интернета.

Так, глава студии **Silicon Knights** (создатели, в частности, недооцененного и недопроданного **Too Human**) Деннис Дьяк в интервью изданию GameIndustry сделал предположение, что если продажи подержанных тайтлов не сократятся, то игровая индустрия рано или поздно пожрет саму себя. Дьяк уверен, что секонд-хенд-игры наносят всей отрасли куда больший вред, чем кажется на первый взгляд. «Раньше разработчики могли надеяться на хвост продаж, который обеспечивал разработчикам и издателям прибыль на протяжении длительного времени после релиза. Сейчас этого хвоста нет именно из-за б/у игр», — поделился Дьяк. По его словам, в индустрии образовался порочный круг: из-за резко сократившегося «хвоста продаж» издатель вынужден повышать цены на игры, а эти высокие цены отпугивают игроков и заставляют их приобретать подер-

Многие очень напрасно относятся к приобретению б/у товаров с большой долей презрения и недоверия. Виной тому, наверное, устоявшийся стереотип, что все пользованные вещи обязаны быть до неузнаваемости испорчены своими предыдущими владельцами, особенно если помнить, кто мы такие и в какой стране живем. Реальность, впрочем, такова, что если вам повезло найти бережливого продавца, то вы не почувствуете никакой разницы между купленным в магазине iPad 3 и тем, что после пары месяцев пользования предложат вам по объявлению (за исключением, конечно, специфического «нового» запаха, который фанаты Apple всерьез намерены запатентовать и продавать во флаконах).

То же касается и рынка б/у игр. Допустим, вы в свое время приобрели лицензионную версию давно ожидаемой игры, прошли ее вдоль и поперек, а затем с гордостью водрузили коробку с игрой на полку, чтобы та собирала пыль или подпирала книги. Если вместо этого перепродать игру, в выигрыше, кажется, остаются все: вы получаете обратно часть потраченных в свое время на игру денег, покупатель серьезно экономит, а если посредником выступает магазин, то для него это — новые клиенты. Но есть еще одна сторона — разработчика и издателя, которые заинтересованы только в том, чтобы вы покупали новые вещи.

Для меня как для покупателя возможность приобрести б/у игру за полцены — не только благо (потому что дешевле), но и элементарное доказательство существования моих прав. Почему я могу купить у друга по дешевке ненужный ему DVD с фильмом, книгу или музыкальный компакт-диск, а производители игр меня такого права лишают? Чем это игры так уникальны, что мне хотят запретить то, что я с легкостью могу сделать с другими формами медиа? Ничем. Ситуация вокруг б/у игр красочно демонстрирует сложное положение дел в индустрии в целом. С одной стороны, есть пиратство, с которым, безусловно, надо бороться. С другой — разработка любой высокобюджетной игры — это колоссальные финансовые риски, и издатель готов идти на любые ухищрения, только бы собрать с людей каждую копейку, порой забывая об элементарном удобстве пользователя. Почему я должен постоянно находиться в интернете, чтобы поиграть в новую Anno? Почему я не могу дать товарищу поиграть в свежий релиз, пока уезжаю в отпуск на неделю? Здравый смысл страдает. — Максим Самойленко, PR-менеджер «1С-СофтКлаб»

Деннис Дьяк обвиняет индустрию подержанных игр во всех смертных грехах. Но справедливо ли это?

жанные игры спустя несколько недель после релиза. То есть этот «каннибализм» оставляет недовольными и игроков, и издателей, и разработчиков.

Возможно, отлично понимая опасность рынка подержанных игр, **Microsoft** и **Sony** вознамерились с ним бороться. По просочившимся в Сеть слухам, консоли следующего поколения сделают невозможным запуск на них подержанных игр. В принципе. Система будет чем-то напоминать **Steam** — даже коробочная версия игры потребует подключения к интернету для закрепления продукта за учетной записью игрока (которая, в свою очередь, будет привязана к консоли). То есть если вы приобрели лицензионную версию какой-нибудь Grand Theft Auto 6, то перепродать ее вы уже не сможете — она останется с вами и в болезни, и в здравии, пока смерть не разлучит вас.

ДВА КОНЦА

Надо ли говорить, что неподтвержденные данные о консолях нового поколения дали повод для жарких дискуссий. Новость о желании Sony и Microsoft задушить практику перепродажи игр резко негативно встретили простые игроки — они даже эксклюзивными для «первых рук» DLC не слишком довольны. Как-никак, купленные ими игры — это их законная собственность, с которой те вольны делать все что душе угодно, в том числе и продавать. Особо сильно подобное нововведение ударит по тем игрокам, кто лишь изредка что-то покупает, да и то только то, о чем говорят на каждом углу, — для них оптимальным способом было пользование именно б/у играми. Недорого и практично.

Сам я подержанные игры не покупаю — купить новую игру гораздо быстрее, проще и легче, чем бегать искать уже кем-то пройденную. Кроме того, в большинство ожидаемых мной проектов я хочу поиграть сразу же после релиза. И здесь, опять же, проще зайти в магазин и купить то, что тебе нужно, в первый день начала продаж. — Алексей Артеменко, коммерческий директор 1C Online Games

Реакция большей части разработчиков и издателей, впрочем, была ожидаемо противоположной, смерть побочного «рынка-паразита» намного бы облегчила им жизнь — опять же, по крайней мере, они сами так думают. Впрочем, если подумать, то между перепродажей секонд-хенд-игр и пиратством есть еще одна важная общая черта — их принято опрометчиво демонизировать и заведомо считать гнилой червоточиной, в кото-

Одни секонд-хенд-игры со временем теряют в цене; другие же, как вино, становятся только дороже. Например, сегодня картридж Stadium Events для NES оценивается в $10 000.

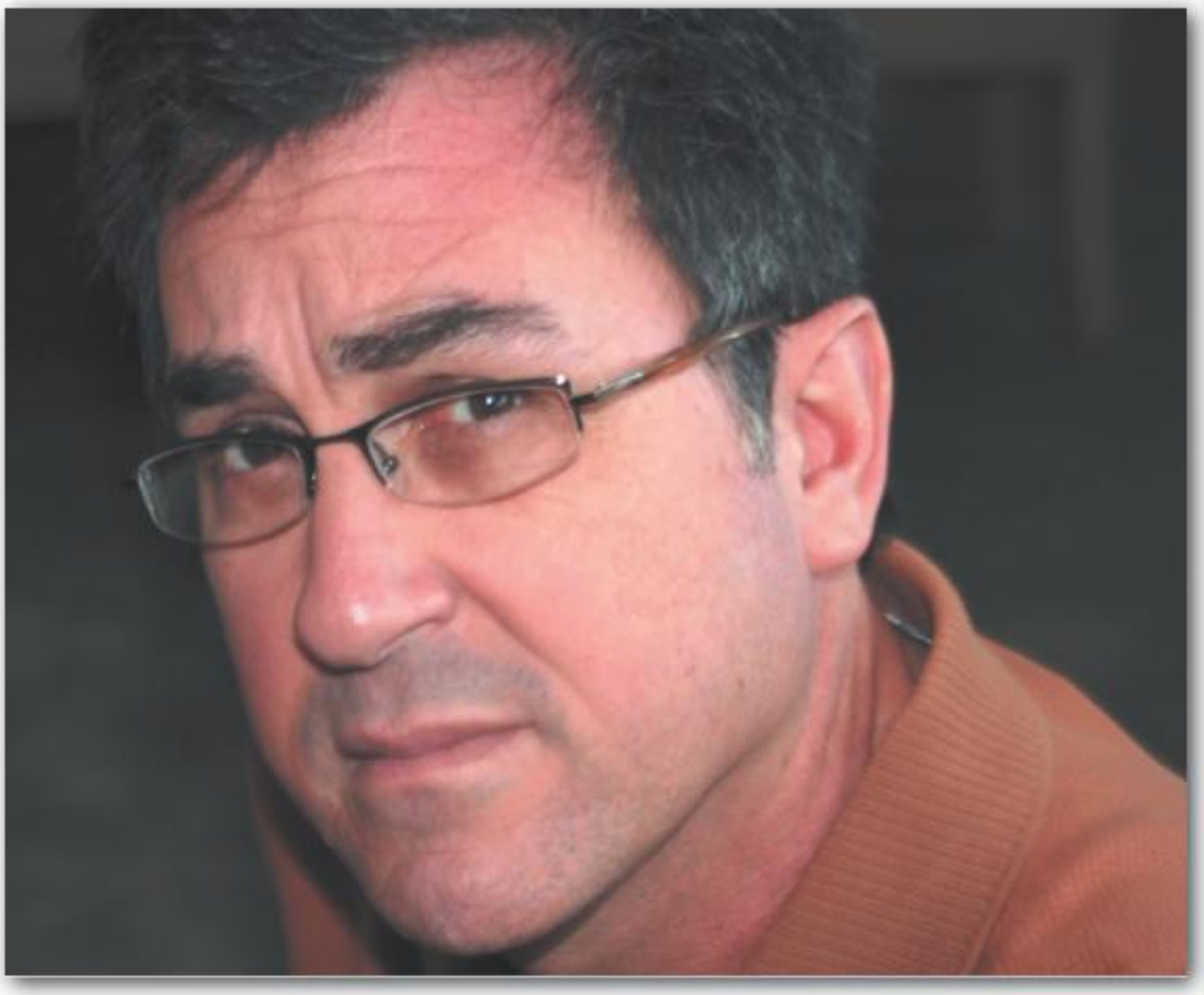
рую безвозвратно уходят деньги честных разработчиков. На деле же часть этих денег находит своих правообладателей — правда, окольными путями, но их много. Так, например, вырученные с перепродажи средства игрок, как правило, пускает на покупку новых игр. Если купленная игра понравится покупателю, то он может дополнительно приобрести DLC или дополнение к ней, причем, естественно, самым традиционным способом. В конце концов, б/у игра может открыть кому-то франчайз или хорошо зарекомендовать разработчика, так что в будущем тот, кто «вредил» индустрии покупкой секонд-хенд-тайтлов, с лихвой окупит «пропавшие» деньги. Разумеется, подобное происходит не в ста процентах случаев, но все же происходит и по-своему помогает индустрии.

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

Признаться, вероятность того, что на новых приставках Sony, Microsoft и **Nintendo** будет отсутствовать возможность запуска б/у игр, все же довольно мала. Во всяком случае, вероятность того, что на это пойдут сразу все платформодержатели разом. Посудите сами. Допустим, ваш конкурент открыто заявляет, что его продукт будет лишен какой-нибудь маленькой, но очень ценимой потребителями фишки. Разумеется, вы тут же растрезвоните со всех колоколен о том, что у вас эта столь важная фишка обязательно будет.

Впрочем, самым разумным решением тут будет не предпринимать никаких радикальных шагов и позволить б/у рынку самостоятельно умереть или же, напротив, разрастись. Если случится первое, все вопросы и дилеммы отпадут сами собой. Если второе, то следует просто делать некую бизнес-поправку (те же коды дополнений в коробке — далеко не самая преступная штука на свете) и, по крайней мере, уважать базовые желания игроков. Может, с точки зрения каких-то первичных бизнес-механизмов на уровне «купили — не купили» это и пугает молодую и неопытную игровую индустрию, но коробки с играми, гуляющие по рукам, как минимум способствуют росту аудитории и видеоигровой культуры в целом. При этом росту именно законопослушной и увлеченной аудитории, которая игры ценит и готова платить за них деньги. А люди вроде Дьяка, обиженные тем, что какая-то их разработка провалилась в продажах, просто обязаны винить всех и все вокруг — тем, кто делает по 20-30 миллионов копий безо всякого нытья про б/у и пиратство, его суждения наверняка кажутся смешными. ■

Игры — дорогое хобби, и не у всех есть время и деньги, чтобы покупать и проходить новинки в день релиза. Хардкорная аудитория — святая курица: пока она несет золотые яйца, никто и пальцем ее не тронет. Платформодержатели могут избавиться от б/у игр только в одном случае — если они объединятся. А это вряд ли произойдет. — Павел Саско, дизайнер квестов CD Project RED



Майкл Пахтер, эксперт компании Wedbush Morgan, тоже не верит в возможность того, что Sony и Microsoft запретят запускать на своих консолях пользованные игры. По его мнению, обе компании слишком «добрые», чтобы решиться так поступить с игроками.

Сервисов цифровой дистрибьюции день ото дня становится все больше. Один из недавних новичков — Origin — уже внес свою посильную лепту в заколачивание гвоздей в гроб рынка б/у игр.

Мне очень симпатична сама идея покупки подержанных игр. Новые игры я уже давно не покупаю в магазинах, но если вдруг оказываюсь в какой-нибудь лавке — всегда иду к коробке с б/у. Это что-то сродни копанию в завалах винила — выудить какую-нибудь импортную редкую дичь для PS2. Я именно таким образом в свое время купил, например, ICO и Killer 7. Все попытки ограничить это прекрасное времяпрепровождение считаю жлобством и крохоборством: не пытаются же рекорд-лейблы блокировать перепродажу старых пластинок. — Олег Ставицкий, бывший редактор «Игромании»

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг **
5 июня	Inversion	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%
12 июня	Gravity Rush	Очень свежо выглядящая игра про девушку, которая подчинила себе гравитацию (Vita).	85%
12 июня	Lollipop Chainsaw	Безумная японская игра про чирлидершу с бензопилой в сердечках, которой она увлеченно распиливает толпы зомби (360, PS3).	80%
19 июня	Steel Battalion: Heavy Armor	Продолжение некогда самого реалистичного (если так вообще можно сказать) симулятора боевого робота (360).	80%
19 июня	The Secret World	Мистическая MMORPG, которая пытается доказать, что мир духов находится прямо под носом у современного общества (PC).	80%
26 июня	Spec Ops: The Line	Шутер от третьего лица с экстравагантным местом действия: Дубай, разрушенный небывалой песчаной бурей.	85%
26 июня	The Amazing Spider-Man	Игра по мотивам выходящего скоро фильма-перезагрузки истории про Человека-паука (PC, 360, PS3, Wii, 3DS).	60%
3 июля	Anarchy Reigns	Драки от Platinum Games с персонажами из других игр компании, включая Байонету (360, PS3).	80%
3 июля	Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	Еще одна часть игры о приключениях японских подростков в мирах Уолта Диснея (3DS).	60%
14 августа	Darksiders 2	В прошлой игре Война случайно уничтожил все живое на Земле. В сиквеле Смерть будет пытаться оправдать нерадивого братца (PC, 360, PS3).	80%
14 августа	Sleeping Dogs	Криминальные разборки в Гонконге, ранее известные под названием True Crime: Hong Kong (PC, 360, PS3).	75%
21 августа	Sniper: Ghost Warrior 2	Продолжение недурного снайперского шутера на движке CryENGINE 3 (PC, 360, PS3).	75%
Лето	Counter-Strike: Global Offensive	Всемирно известная «контра» в представлении не нуждается. Новая версия будет красивее, дружелюбнее к новичкам и выйдет не только на PC, но и на приставках (PC, 360, PS3).	80%
Лето	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Лето	Torchlight 2	Вторая часть весьма недурного Diablo-клона от бывших разработчиков, собственно, Diablo (PC).	75%
6 сентября	Far Cry 3	Far Cry из пыльной Африки возвращается к истокам, то есть на тропический остров, с которого придется спасаться (PC, 360, PS3).	75%
18 сентября	Borderlands 2	Продолжение игры, которую все кому не лень окрестили «Diablo от первого лица» (PC, 360, PS3).	75%
2 октября	Resident Evil 6	Очень многообещающее на вид продолжение самого известного зомби-хоррора, который в пятой части немного подрастерял былое величие (PC, 360, PS3).	90%
16 октября	BioShock Infinite	Третья часть прекрасной игры от Кена Левайна сменит декорации и перенесет нас из подводного города в воздушный мегаполис (PC, 360, PS3).	ХИТ
23 октября	Medal of Honor: Warfighter	У каждого шутера должна быть своя особенность. Этот делает ставку на предельно достоверное воссоздание атмосферы реального боя (PC, PS3, 360).	75%
30 октября	Assassin's Creed 3	Как заставить американцев поиграть в очередную часть Assassin's Creed? Перенести ее действие во времена войны за независимость! (PC, PS3, 360)	80%
6 ноября	Halo 4	Bungie больше не занимается Halo, но это не значит, что Microsoft оставит серию в покое (360).	80%
13 ноября	Call of Duty: Black Ops 2	Call of Duty переезжает в 2025 год, и там будут роботы. Интересно, изменится ли что-нибудь по сути? (PC, PS3, 360)	70%
Осень	Aliens: Colonial Marines	Шутер-продолжение событий фильма «Чужие». Благословение самого Ридли Скота уже получено, так что есть шанс на неплохую игру (PC, 360, PS3).	75%
12 декабря	Hawken	Любопытный на вид онлайновый шутер от никому не известной студии. В главной роли — боевые роботы (PC, PS3, 360).	75%

Steel Battalion

Kingdom Hearts 3D

Ghost Warrior 2

Medal of Honor

Assassin's Creed 3

Halo 4

Black Ops 2

Hawken

УШЛИ НА «ЗОЛОТО»***

Название игры	Описание	Рейтинг **
Starhawk	Идейный наследник сетевого шутера Warhawk с элементами стратегии в реальном времени (PS3).	70%
Diablo 3	Лучшая Action/RPG в мире возвращается спустя всего каких-то десять лет забвения (PC).	ХИТ
DiRT Showdown	Создатели DiRT вконец забили на серьезный спорт и делают ставку на автомобильные зрелища (PC, PS3, 360).	75%
Game of Thrones	Стратегию во вселенной «Игры престолов» люди из Cyanide Montreal уже успешно завалили. Посмотрим, что будет с RPG (PC, 360, PS3).	50%
Max Payne 3	Макс Пэйн возвращается. Еще более циничный, еще более нуарный, еще более кинематографичный. Но именно Макс Пэйн, а не Брюс Уиллис (PC, 360, PS3).	ХИТ
Men in Black: Alien Crisis	Игра в довесок к выходящей на экраны третьей части «Людей в черном» (PS3, 360, Wii, 3DS).	50%
Resistance: Burning Skies	Портативный спин-офф известной шутерной серии про борьбу землян с инопланетянами. Играть, кстати, будем за пожарника (Vita).	75%
Sonic the Hedgehog 4: Episode 2	Второй и, видимо, последний эпизод неудавшегося возрождения двухмерного Соника (PS3, 360, iOS).	70%
Sorcery	Игра, которая должна была показать все сильные стороны PS Move, выходит спустя долгое время после его релиза. Лучше поздно, чем никогда (PS3).	75%
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%

DiRT Showdown

Game of Thrones

Max Payne 3

* *Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

** *Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

*** *Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

ЖАНР
Шутер

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СофтКлаб

РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software

САЙТ ИГРЫ
sega.com/alienscolonialmarines

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2012 года

ALIENS: COLONIAL MARINES

НЕ ОДИН В ТЕМНОТЕ

ГЕВОРГ АКОПЯН

В прошлом номере мы уже детально рассказали о том, чего стоит ожидать от шутера **Aliens: Colonial Marines**, но неожиданно нам удалось разузнать у Рэнди Пичфорда, бессменного главы **Gearbox**, новые важные подробности об одиночной кампании. Ни секунды не раздумывая, мы решили сделать еще одно превью.

ЗАБЫТЫЕ ДЕСАНТНИКИ

Неискушенный игрок может запросто спутать Colonial Marines с недавней **Aliens vs. Predator**: камера от первого лица, темные коридоры, импульсная винтовка и Чужие. Впрочем, в AvP была, например, возможность включить оптический камуфляж и лично вырвать хребет замечтавшемуся десантнику. Тем не менее последняя AvP оглушительно провалилась, разочаровав и игроков, и прессу, унеся на дно ее авторов — **Rebellion**. Что может противопоставить Colonial Marines столь амбициозному проекту, который не оправдал надежд?

Пичфорд не теряется: «Идея столкнуть Хищника с Чужим потрясающая! Но за последние годы на эту тему вышло уже столько комиксов и видеоигр, что она успела мне поднадоесть — ее же раскрыли. А вот кэмероновские космодесантники — это именно что неисследованная область вселенной «Чужого». Они сами круты как Чужой! Как настоящий фанат фильма, я всегда мечтал увидеть полноценное продолжение, не выходящее за рамки вселенной; провести еще несколько часов вместе с колониальными десантниками. Вот эту часть мифологии мы и хотим отработать до конца».

УМНЫЙ РЕЖИССЕР

Игра по «Чужим» не может обойтись без сцен, в которых в тесном темном помещении на отряд десантников вдруг нападает стая мерзких чудовищ. Словно муравьи, монстры лезут из вентиляционных шахт и подвалов и стремительно бросаются на людей, щелкая двумя парами челюстей. Чужие заметно

Молодой десантник и не догадывался, что на службе ему доведется пережить столько волнующих моментов.

Судя по «радару», дверь лучше не открывать.

В игре будет кооперативный режим на четырех игроков.

превосходят десантников не только в количестве, но и в силе и скорости, поэтому потеря даже одного сослуживца может стоить жизни всему отряду.

Ничего не напоминает? Правильно, **Left 4 Dead**. Как известно, для своего мультиплеерного боевика **Valve** разработали особый алгоритм поведения искусственного интеллекта под названием AI Director. В Colonial Marines будет использована похожая система динамического AI, правда, лишь в отдельных сценах и в сочетании с обычными скриптами. Все-таки Gearbox в первую очередь хотят рассказать нам внятную историю и не могут себе позволить пустить ход боя на самотек. Постановочные сцены требуются, чтобы контролировать ритм игры или привлечь внимание игрока в нужный момент.

Впрочем, на уровне Чужие ориентируются вполне самостоятельно: они свободно лазают по стенам и потолку, легко могут спрятаться в вентиляции или убежать через дыру в полу, если почувствуют, что силы не равны.

BROTHERS IN ARMS

Нагнетанию атмосферы, саспенсу, способствует не только максимальная аутентичность окружения и элементов промдизайна, но и достаточно редкая для шутеров от первого лица разговорчивость главного героя. Протагонист что-то испуганно бормочет, дрожащим голосом подбадривает сам себя и кричит что есть сил «Какого черта!», если какая-нибудь тварь неожиданно на него выскакивает.

Пока не совсем понятно, будет ли главный герой таким эмоциональным на протяжении всей игры или только в отдельных эпизодах. «Это сгущает краски, способствует тому, чтобы игрок сильнее отождествлял себя с персонажем», — говорит Пичфорд. По его словам, разработчики все еще экспериментируют и пытаются подобрать правильный баланс, чтобы герой не был ни слишком болтливым, ни молчуном, как Гордон Фримен.

Несмотря на наши просьбы, Рэнди все-таки не раскрыл детали сюжета и не рассказал об взаимоотношениях между героями. Но пояснил, что в игре будет несколько ключевых персонажей, отношения между которыми раскроются по ходу прохождения: в битвах выяснится, кто из бойцов чего стоит. Братья по оружию — традиционный для Gearbox мотив, их предыдущая игра так и называлась — **Brothers in Arms**.

БЕЙ В КОСТЬ

Напоследок — пара подробностей о боевой составляющей Aliens. Рэнди объяснил, что даже разных видов Чужих Gearbox показалось мало.

Кажется, мы никогда не устанем публиковать такие скриншоты.

Отчаянным десантникам придется схлестнуться с другими людьми (о чем красноречиво свидетельствует эскиз запаянного в тяжелый доспех бронепехотинца Weyland-Yutani), а главное — с андроидами. На наш взгляд, в фильмах их сверхъестественная сила и ловкость не была отражена на должном уровне, и тут как раз кроется мощный геймплейный потенциал. Кажется, к лежащей на холодном полу «Сулако» половинке Бишопа вот-вот добавятся новые, сверкающие белесыми внутренностями трупы.

Наконец, мы просто не могли не спросить у Пичфорда, куда же делся огнемет. На прошлой презентации этого оружия не было вовсе, а представить игру по «Чужим» без него невозможно. «Наш огнемет изрыгает пламя и поджигает врагов. Он очень крутой и смертельно опасный. Я могу долго рассказывать о том, как он работает, но лучше пересмотрите фильм. У нас все точно так же», — обнадежил Рэнди.

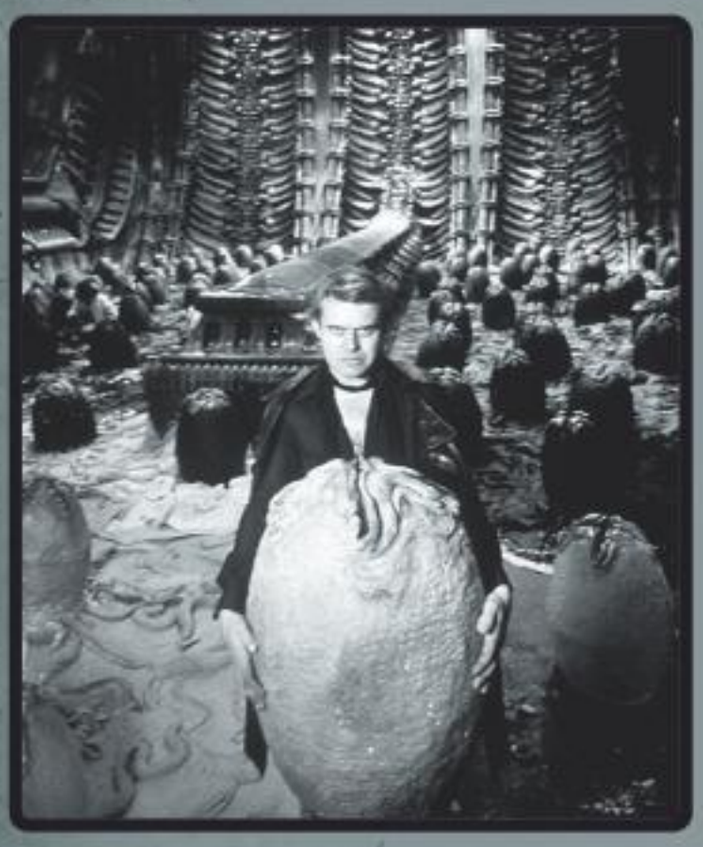
■■■

Незадолго до выхода **Star Wars: The Force Unleashed** представители **LucasArts** заостряли внимание на том, что игра — чуть ли не официальное продолжение саги, одобренное самим Джорджем Лукасом… Через несколько месяцев компания выпустила не самый удачный экшен со странным сюжетом, который отлично продался, но разочаровал всех поклонников вселенной. Так, часто игры по лицензии беззастенчиво эксплуатируют фильмовое наследие… В этот раз — мы практически уверены — такого не случится. Игра находится в руках правильных людей, которые умеют делать хорошие шутеры и трепетно относятся к культовым фильмам. ■

ТВАРЬ ИЗ ГЛУБИНЫ ПОДСОЗНАНИЯ

КАК СОЗДАВАЛСЯ ОБРАЗ САМОГО УЗНАВАЕМОГО МОНСТРА СОВРЕМЕННОЙ ФАНТАСТИКИ – ЧУЖОГО

АВТОР



Фильм «Чужой» вышел на экраны в 1979 году. Режиссер Ридли Скотт (также автор картин «Бегущий по лезвию», «Гладиатор» и других) во второй раз вернется к нему только через 30 лет, начиная работу над «Прометеем». К оригинальному образу монстра, впрочем, Скотт отношения не имеет — придумал Чужого швейцарский художник Ганс Гигер.

История «Чужого» стартует сразу с двух неудач. Первая — это провалившаяся экранизация романа Фрэнка Герберта «Дюна». Гигер работал над ней в качестве дизайнера декораций — успел сделать несколько эскизов. Потом съемки прикрыли, а Гигера выгнали, не заплатив. Нам с вами важно то, что тогда Гигер познакомился со сценаристом Дэном О'Бэнноном, тоже работавшим над «Дюной».

У Дэна был готовый сценарий космического хоррора, и он предложил Гигеру сделать пару набросков будущего монстра. Художник согласился — во-первых, из-за того, что О'Бэннон заплатил ему авансом. Во-вторых, потому что в изначальном варианте сценария яйца твари лежали у подножия пирамиды, что в духе мифологии Говарда Лавкрафта. Гигер — большой поклонник творчества Лавкрафта, и поэтому ему сразу понравилась идея поучаствовать в подобном проекте (как мы с вами помним, никакой пирамиды в фильме не будет, но почти сорок лет назад об этом еще никто не знал).

К сожалению, а может, и к счастью, продюсеры из студии «Двадцатый Век Фокс» не разделяли радости сценариста и художника. По их мнению, сценарий был бестолковым, любительским: в изначальном варианте с монстром сражались солдаты, грубые, скучные и стереотипные. В итоге их заменили космическими дальнобойщиками — такими пролетариями, вечно недовольными работодателем.

Диалоги переписали полностью. О'Бэннона выгнали (это и есть вторая неудача). И, видимо, собирались выгнать и Гигера (как он сам вспоминает, на студии поговаривали, что «можно найти пятьдесят таких Гигеров, если пройтись по городу»), но за него заступился уже утвержденный на посту режиссера Ридли Скотт. Как выяснилось, Скотт был давним поклонником его творчества — в частности, цикла картин «Некрономикон».

КОШМАРЫ

Гигер — человек в высшей степени эксцентричный. Как рассказал нам Рэнди Пичфорд, Gearbox пытались наладить с ним контакт, но ничего не вышло. О крутом нраве художника говорит еще и тот факт, что после выхода первого фильма Гигер довольно нелестно отозвался о нем в одном интервью.

Когда его спросили, сможет ли «Чужой» вдохновлять людей на творчество так же, как в свое время его вдохновили картины сюрреалиста Жана Кокто, он ответил: «Нет, я так не считаю. «Чужой» слишком прямолинеен, чтобы скрыть что-то в полутонах. Частично он мог бы претендовать на то, чтобы считаться искусством, но по большому счету это просто развлекательный фильм — пускай и очень успешный».

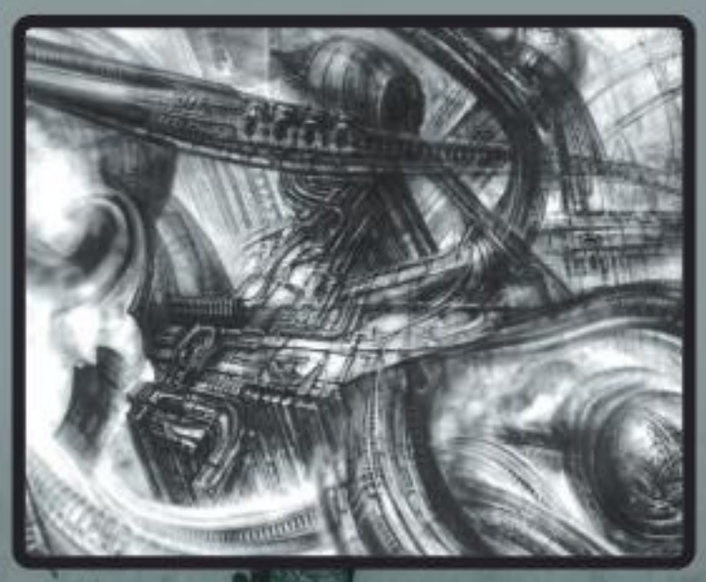
В годы, когда «Чужой» был на пике популярности, ходил слух, что художнику монстр явился в ночных кошмарах. Сам Гигер отшучивался, что до выхода фильма Чужого он во сне никогда не видел, а вот после — начал видеть (художнику не давали прохода журналисты и киноманы, утомляя вопросами о монстре).

Однако проблемы со сном у Гигера и правда были. Как он рассказывал, в детстве его часто мучил один и тот же кошмар. Его запирают в тесной комнате с белыми стенами, а потом стены надвигаются на него. Спастись можно только через маленькое отверстие на потолке, но, даже выбравшись из ловушки, он застревает в стене и начинает задыхаться. Избавиться ото сна Гигер смог, только начав рисовать.

МЕТОД

Один из основных мотивов творчества художника — так называемая биомеханика. Образы, созданные Гигером, существуют на стыке живого и неживого, природного и искусственного. С одной стороны, его формы предельно органичные, женственные. С другой — они механистичны. При этом в самом Чужом эта идея неочевидна — разве что отливающие хромовым блеском металлические зубы твари намекают на ее неорганическое происхождение.

Так случилось потому, что после многочисленных редакторских правок оригинальные образы художника сделали более простыми и понятными (так было почти сорок лет назад — с сегодняшней политикой фокус-групп и усредненных стандартов от них, вероятно, не осталось бы вообще ничего). Помимо Чужого, Гигер придумал и помог воплотить декорации LV-426, инопланетный корабль и окаменелые останки его пилота — почти все в натуральную величину. В финальном монтаже этих сцен нет, но существует отснятый материал, где нас более детально знакомят с поверхностью мрачной планеты. Не вдаваясь в детали, можно сказать, что она вся походит на спину Чужого — темные тона, изящные изгибы, выступающие «позвонки» по всей протяженности. В «Прометее» Ридли Скотт обещал исправить эту недосказанность, прицельно показав зрителю инопланетную цивилизацию по версии Гигера.



Вообще, художник высоко ценил возможность поработать над фильмом. По его словам, кино — это мощная проверка его творчества, потому что там его образы существуют в трехмерном пространстве и в движении.

ПО ФРЕЙДУ

Никто никогда не скрывал, что в образе Чужого есть мощный сексуальный подтекст. По сравнению со, скажем так, радикальными работами Гигера этот монстр относительно целомудренный. И тем не менее его череп, по задумке автора, должен напоминать половой член; костяная пластина в пасти со второй парой челюстей, которыми монстр пробивает черепа в фильмах, опять же по замыслу Гигера, напоминает этот же орган; наконец, способ зачатия Чужого — изнасилование. Эту тему обсуждали уже многократно в самых разных изданиях, но, как сказала в одном интервью Сигурни Уивер (исполнительница главной роли в четверке канонических фильмов), подтекст, безусловно, есть, но искать в нем философскую глубину — все-таки не стоит.

Итак, Чужой существует в четырех формах: яйцо, личинка, неразвившаяся особь и взрослый монстр. Сам Гигер придумал названия для двух промежуточных стадий. Из яйца на жертву выскакивает face hugger («обнимающий лицо»). Предполагалось, что у твари должен быть хвост в форме пружины — именно им она отталкивается во время прыжка со дна раскрывшегося яйца. Кроме того, у фейсхаггера есть две «руки» (или, если хотите, восемь отдельных конечностей). Ими он обнимает голову жертвы, а потом впрыскивает в рот эмбрион.

Позже в теле жертвы развивается зародыш нового монстра. Chest burster («взрывающий грудную клетку») — так называется вторая форма монстра. По замыслу, вся его морда должна состоять из одного сплошного рта, потому как именно им тварь выгрызает себе путь из тела несчастного зараженного. Главный источник вдохновения для образа честбастера — картины Фрэнсиса Бэкона (не экономиста, а британского художника конца прошлого века).

ОТРОЧЕСТВО, ЗРЕЛОСТЬ

Для взрослой особи Гигер названия не сочинил, но часто можно услышать термин «ксеноморф» — то есть «инопланетянин». Интересно, что в первом фильме Гигер и Ридли Скотт сошлись во мнении, что им нужно как можно дольше держать зрителя в напряжении, до самого конца фильма не показывая тварь целиком.

Как писали в иностранной прессе в первые месяцы после выхода оригинального фильма, такая задумка полностью оправдала себя — зрители пересматривали фильм по пять-десять раз, чтобы как следует разглядеть, что же это все-таки было. Для анимации челюстей был создан специальный механизм: пасть открывалась, шевелились губы, капала слюна.

Отдельно был анимирован хвост. Было даже два хвоста: один обычный, часть главного костюма Чужого, другой специальный — для крупных планов. Про костюм Чужого вы, должно быть, и так знаете немало — скажем лишь, что сцены, где монстр спускается по стене, снимали две недели, и все это время несчастному актеру в костюме монстра приходилось раз за разом забираться высоко вверх, а потом висеть вниз головой, пока его опускают.

КОСМИЧЕСКИЕ ЯЙЦА

Наконец, отдельно хотелось бы поговорить про яйца, из которых выпрыгивают фейсхаггеры. Наверняка многие из вас в курсе, что в сцене, в которой зритель впервые видит яйцо, использовалось настоящее мясо со скотобойни — именно поэтому эпизод получился таким реалистичным.

Куда менее известный факт: изначально у яйца была несколько иная форма. Похабник Гигер и здесь ухитрился вставить свои излюбленные половые органы. Верхняя часть яйца, по его идее, должна была быть в форме… вагины. То есть фейсхаггер прыгнул бы на лицо бедного Джона Херта сами понимаете откуда. Про это Гигер рассказал журналу Cinefantastique, вот маленький отрывок из этого интервью. Гигер: «Когда инспекторы кинокомпании увидели, *что* я собираю у себя в студии, их чуть не хватил удар. «Ой-ой-ой, — удивились они. — А нельзя ли сделать яйца менее *специфичными*? Дело в том, что в католических странах такой образ может огорчить зрителя…» В общем, чтобы не огорчать католического зрителя, я несколько смягчил форму. При этом фаллические очертания черепа никого не смутили — все вытянутое можно в той или иной степени назвать фаллическим. А вот яйцо с вагиной на макушке — это все же что-то более однозначное».

В «Чужих» Джеймса Кэмерона нам показали Королеву — именно она откладывала яйца. В изначальном варианте сценария любой Чужой мог сам сделать такое яйцо, для этого ему всего лишь нужен был человек, которого бы он обволакивал коконом и постепенно превращал в яйцо. Такую сцену даже отсняли для первого «Чужого» — в яйцо там превратился еще живой капитан «Ностромо», а Рипли сожгла его огнеметом, но в финальную версию фильма эпизод так и не вошел.

■■■

Во время нашей поездки в Даллас мы спросили у Рэнди Пичфорда, в чем, по его мнению, секрет Чужого и почему до сих пор никто не может придумать ничего подобного. Как считает Рэнди, дело в счастливом совпадении. С одной стороны, этот образ действительно яркий, вычурный и жуткий — его ни с чем не спутаешь. С другой стороны, в нем есть что-то неуловимо притягательное, и, в отличие от радикального артхауса, здесь все-таки есть какой-то компромисс, желание понравиться зрителю.

Мы полностью согласны с Рэнди. Добавить хотелось бы только вот что: отнюдь не каждому дизайнеру такой компромисс удается найти. А Гигеру — удалось. На наш взгляд, главная причина популярности Чужого кроется в том, что Ганс Гигер — это невероятно талантливый художник. ■

ОНЛАЙН-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAR CRY И CRYSIS

WARFACE®

КАНИКУЛ НЕ БУДЕТ

БЕСПЛАТНО НА
WARFACE.RU

CRYENGINE 3

CRYTEK

Издатель
@mail.ru

© 2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012© Все права защищены.

РЕКЛАМА

Перевод Александра Трифонова

Убежище 13

Воспоминания Скотта Кэмпбелла о создании Fallout, о работе в Interplay и о безумствах, которые происходят в крупных компаниях, когда там появляются деньги

Скотт Кэмпбелл — один из создателей первого Fallout, заложивший основы мира игры, придумавший для нее сценарий и несколько важных для сюжета персонажей. Словом, он один из самых важных творцов этой культовой RPG, но по иронии судьбы — самый малоизвестный.

Мы предлагаем вашему вниманию воспоминания м-ра Кэмпбелла об истории создания Fallout и тех событиях, что привели к появлению игры в 1997 году. Материал впервые появился на сайте No Mutants Allowed (www.nma-fallout.com) в феврале 2012 года. Мы с разрешения редакции публикуем первый адекватный перевод на русский язык воспоминаний Кэмпбелла.

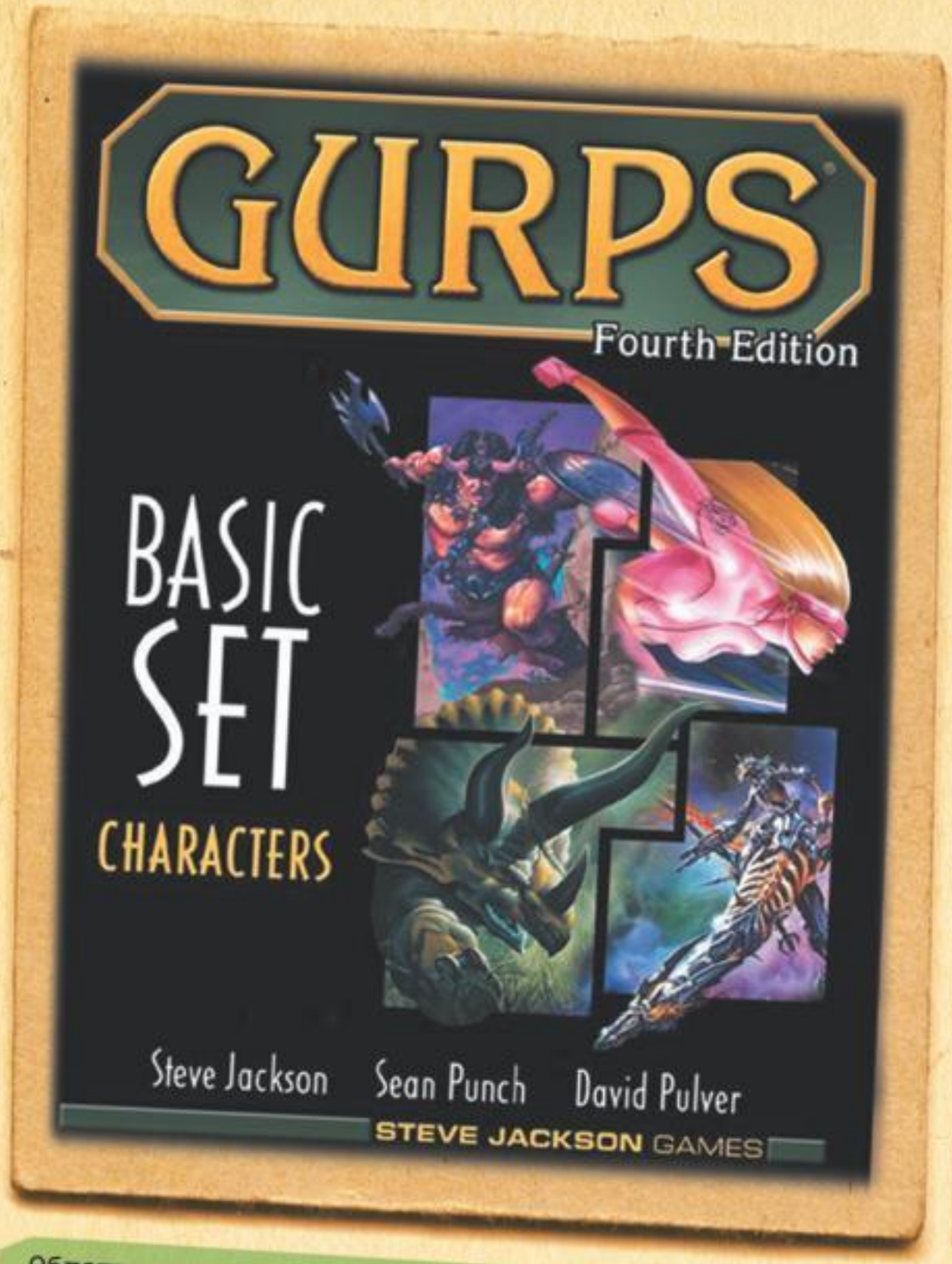
Предисловие

Когда работаешь в игровой индустрии, первое, что у тебя спрашивают при знакомстве, — в каких проектах ты участвовал. И хотя за последние двадцать лет я занимался разработкой очень многих игр — больше всего восторга у людей вызывает упоминание **Fallout**. Прошло уже полтора десятка лет, но меня до сих пор спрашивают об истории создания этого проекта. Откуда взялась изначальная идея? Каково это — разрабатывать такую игру? Какие задумки не дожили до релиза?

Более года назад я получил очередное подобное письмо и, когда начал отвечать на него, понял, что каждое из моих объяснений порождает лишь еще больше вопросов. Поэтому я решил написать полноценную историю зарождения Fallout, какой я ее запомнил, а также про занятные случаи, связанные с моей работой в **Interplay** вообще. Думаю, подобные воспоминания о жизни игровых разработчиков в начале девяностых интересны сами по себе.

Все началось с Wasteland

Я хорошо запомнил 1988 год: мне только стукнуло шестнадцать, и, подобно всем «ботанам», получившим немножко наличных в подарок на день рож-



Обложка четвертой редакции правил GURPS Basic Set демонстрирует универсальность системы, подходящей для любых приключений.

Скриншоты из прототипа Fallout, еще основанного на GURPS. Перед вами выбор персонажа в начале игры.

У ЗАДНЕЙ СТЕНКИ, ЗА РЯДАМИ ПОЛОК С LOTUS 1-2-3, WORDPERFECT И ПРОЧИМИ СКУЧНЫМИ ПРОГРАММАМИ, НАХОДИЛИСЬ НАСТОЯЩИЕ СОКРОВИЩА — КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

дения, я тут же отправился в магазин Software Etc. Там, у задней стенки, за рядами полок с Lotus 1-2-3, WordPerfect и прочими скучными программами, находились настоящие сокровища — компьютерные игры.

Когда я рылся среди полок с играми для Apple II, IBM PC и Amiga, мое внимание привлекла броская черно-оранжевая коробка с шикарными 16-цветными EGA-скриншотами на упаковке. Я тут же заметил сходство игры с **Bard's Tale**, только вместо рыцарей, волшебников и драконов здесь обещали огнестрельное оружие, взрывы и радиоактивных мутантов. Воспоминания о «Воине дорог» (постапокалиптический фильм с Мелом Гибсоном, также известный как «Безумный Макс 2») замаячили у меня перед глазами, и, отыскав версию для Commodore 64, я поспешил домой.

Wasteland оказалась настоящим шедевром от Interplay Productions (разработчик) и Electronic Arts (издатель). Бешеный пес Бобби, кролики-мутанты Гарри, Скорпитрон в центре Лас-Вегаса и мезонная пушка в Цитадели Хранителей — воспоминания о них до сих пор не стерлись из моей памяти. Я даже все еще помню уловку «зажми Esc, пока находишься в зараженной зоне, и получай сколько хочешь опыта».

Я устраиваюсь на работу мечты

В 1991 году я закончил колледж и устроился в фирму **Egghead Software**. Мой начальник знал о моей страсти к играм и как-то пригласил своего друга заехать к нам познакомиться. Друг этот оказался не кем иным, как Биллом «Бургером» Хейнеманом, одним из основателей Interplay Productions, ведущим программистом **Bard's Tale 3** и **Dragon Wars**, человеком, портировавшим Wasteland на различные платформы. Мне он, конечно, казался живой легендой. Мы поболтали о нескольких играх, которые я сам написал в свободное время, старых добрых временах расцвета Atari 2600 — и каково это, профессионально заниматься созданием игр. Под конец разговора Билл предложил мне как-нибудь заехать в гости в Interplay.

И вот в один субботний день мы прибыли на место с набитой миниатюрами коробкой в багажнике машины. Я впервые увидел, на что похожа творческая студия: постеры фильмов на стенах, аркадный автомат **Mario Bros.** в углу, разбросанные повсюду дискеты и компьютерные запчасти… я словно бы очутился у себя дома. Пока мы раскладывали все для игры на полу в переговорке, к нам присоединился четвертый участник: кожаный жилет с заклепками, черная футболка, неухоженная борода, темные очки и сигарета в зубах — дежурный облик Расти Бючера.

ВСЕ МЫ УВЛЕКАЛИСЬ НАСТОЛЬНЫМИ ИГРАМИ — В ЧАСТНОСТИ, DUNGEONS & DRAGONS И ОСОБЕННО WARHAMMER 40 000.

А чуть позже выяснилось, что моему хорошему школьному другу Джереми Барнсу довелось работать вместе с Крисом Тейлором, который только что устроился в Interplay Productions. Все мы увлекались настольными играми — в частности, **Dungeons & Dragons** и особенно **Warhammer 40 000**, — и буквально через пару недель после выхода на работу Крис пригласил меня и Джереми в офис Interplay, чтобы сыграть партию в Warhammer.

Про игру я запомнил 4-е вещи:

— орки сделают что угодно ради зубов (они используют их как наличность);

— сотня гретченов с дробовиками способна расправиться с имперским дредноутом;

— скваты бегают очень-очень медленно;

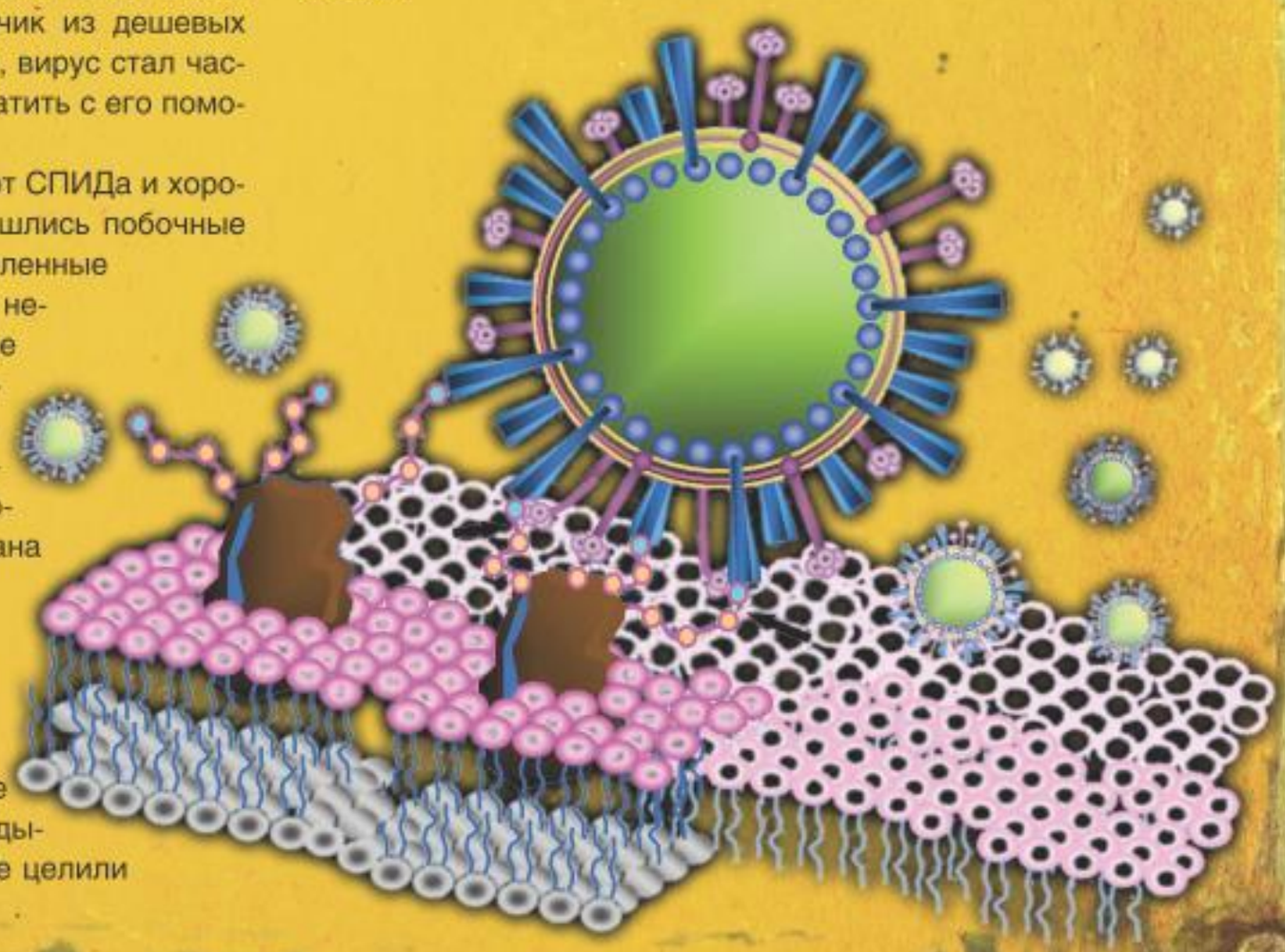
— оказывается, можно делать компьютерные игры, да еще и получать за это зарплату.

Не слишком ли много науки в нашей фантастике?

Зачем мы возились с изобретением Вируса ускоренной эволюции (FEV), а не просто сказали, что все мутанты появились из-за радиации? Потому что сильное облучение попросту убивает живые существа. И хотя низкие дозы радиации и способны вызывать мутации, но большая их часть бесполезна или вредна и приводит к ранней смерти. Мне же хотелось дать правдоподобное объяснение, как тварь вроде радскорпиона сумела выжить и развиться до таких размеров на протяжении шестидесяти лет после войны. Сказать «это все радиация» — приемчик из дешевых фильмов про гигантских насекомых. Кроме того, вирус стал частью замысла главного злодея — он хотел превратить с его помощью всех людей в супермутантов.

По сюжету вирус создавался как лекарство от СПИДа и хорошо показал себя в этом качестве, но у него нашлись побочные эффекты. Он должен был изменять лишь определенные цепочки генов в клетках, но иногда срабатывал непредсказуемым образом, вызывая чудовищные мутации. Правительство, конечно же, сразу решило, что с его помощью можно запрограммировать определенные изменения в геноме человека и создать суперсолдат, способных переломить исход грядущей войны (прямо как Капитана Америку).

Военная база, которая в игре известна как «Сияние» (Glow), — на самом деле исследовательский центр, где создавался супервирус, и именно утечка данных о его существовании стала поводом для начала войны. Не случайно на месте базы остался лишь дымящийся радиоактивный кратер — в нее целили специально. Но даже атомные бомбы не смогли уничтожить вирус. Вырвавшись на простор в сильно искаженном радиацией виде, он с помощью ветра распространился по всему миру. Его создавали, чтобы вывести более сильных, быстрых и агрессивных людей, а теперь он стал действовать на млекопитающих и даже некоторых насекомых. Так что радиация ни при чем — все дело в мутировавшем вирусе, вызывающем генетические изменения клеток.



СЛЕДУЮЩИЕ НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ Я ЗАНИМАЛСЯ НАПИСАНИЕМ ПРОГРАММЫ- АНАЛИЗАТОРА ХИМИЧЕСКИХ СОЕДИНЕНИЙ И СОЗДАВАЛ ТРЕХМЕРНЫЕ ЛОГОТИПЫ ДЛЯ ВИДЕОПРЕЗЕНТАЦИЙ.

Вскоре после этой истории Джереми устроился в Interplay тестером, а вот я занялся какой-то ерундой. Следующие несколько месяцев я занимался написанием программы-анализатора химических соединений и создавал трехмерные логотипы для видеопрезентаций. Неплохое занятие, но не приносящее никакого удовольствия. В начале 1991 года я в очередной раз пожаловался Джереми на свою скучную работу, на что он ответил: «Слушай, давай уже устраивайся в Interplay».

Хотя моя специализация — дизайн и программирование, следующую неделю я потратил на освежение своих навыков в графических программах. Зачем? Я был уверен, что художники зарабатывают больше. Собеседовал меня Тодд Камаста, арт-директор. Его имя было мне знакомо, но я даже не представлял, как много всего он уже успел сделать. Тодд создал большую часть графики для всех трех Bard's Tale, **Battle Chess** и Wasteland, раздвинув границы возможностей VGA-палитры. Тестовым заданием для меня стало нарисовать «что-нибудь» за 45 минут.

В течение следующего часа я яростно орудовал мышкой в DPaint, но закончил рисунок лишь наполовину, когда Тодд вернулся. Он глянул на картинку, что я нарисовал, поморщился, отнял у меня мышь и сказал: «Вот как надо». Поверх моей мазни сперва возникло несколько пятен краски, которые очень быстро начали принимать очертания, словно скульптор обтесывал куски от мраморной глыбы. Через пару мгновений на месте моей жалкой карикатуры красовался шикарный рисунок. Пока я сидел с открытым ртом, Тодд сказал: «Тебе стоит еще поучиться».

Подавленный, я вышел с собеседования. Снаружи меня ждал Джереми, который все понял по выражению моего лица. «Пойдем-ка со мной», — сказал он и повел вверх по лестнице. Мы добрались до отдела тестирования, и Джереми крикнул: «Эй, Расти! Скотт хочет у нас работать!» Расти был начальником отдела контроля качества (это такое более благозвучное название для тестеров), мы коротко поговорили о моих любимых играх и том, в каком направлении, по моему мнению, развивается индустрия. Он перезвонил мне на следующее утро и сказал, что я принят на работу.

ДЖЕРЕМИ УСТРОИЛСЯ В INTERPLAY ТЕСТЕРОМ, А ВОТ Я ЗАНЯЛСЯ КАКОЙ-ТО ЕРУНДОЙ.

Interplay, Interplay, Interplay весь день

Одни из самых теплых воспоминаний у меня связаны с отделом тестирования. Когда я начинал там работать, Interplay как раз стала самостоятельно издавать свои проекты; тестеров было мало, а вот игр — очень много. Это означало, что каждый из нас тестировал сразу несколько проектов одновременно. А в те редкие моменты, когда несколько человек тестировали одну игру, каждый старался показать наилучший результат по ее прохождению.

Так, я пришел на место Фергюса Уркхарта (того самого, что позже возглавил студию **Black Isle**, а затем **Obsidian Entertainment**), и мне досталась тестировавшаяся им игра, стратегия **Castles 2: Siege & Conquest**. Он освоил ее в таком совершенстве, что программистам пришлось придумывать новые ограничения против его уловок. Например, в одном из прохождений игры он умудрился оккупировать территорию, принадлежащую Папе Римскому, — разработчики даже не думали, что такое возможно. В итоге им пришлось ввести правило, запрещающее захват Ватикана. Но все это лишь означало, что я должен

А вот это уже гораздо более знакомая картинка. Движок и интерфейс в финальной версии изменятся мало, но вот характеристики героя станут другими.

Снимок «команды GURPS», как она называлась до превращения в Black Isle. Автора статьи, к сожалению, на фотографии нет.

Я СПРОСИЛ ТИМА ПРО ТОШНОТВОРНУЮ ПАЛИТРУ, НО ОН НЕ ПОНЯЛ, О ЧЕМ Я ГОВОРЮ. КАК ВЫЯСНИЛОСЬ В ИТОГЕ, ТИМ — ДАЛЬТОНИК, ДЛЯ НЕГО ИНТЕРФЕЙС ВЫГЛЯДЕЛ СОВЕРШЕННО НОРМАЛЬНО!

превзойти Фергюса; и через тысячу лет игрового времени мне тоже удалось уничтожить Папу.

Как-то раз Расти устроил мне экскурсию по офису и познакомил с Тимом Кейном, сидящим в своем кабинете. Я заметил, что он работает над новой Bard's Tale (это была Bard's Tale Construction Set), но что действительно привлекло мое внимание — так это раскраска интерфейса. Все менюшки представляли собой какофонию из ярко-розового, коричневого и светло-зеленого цветов. Я спросил Тима про тошнотворную палитру, но он не понял, о чем я говорю. Как выяснилось в итоге, Тим — дальтоник, для него интерфейс выглядел совершенно нормально! Для меня это стало первым уроком на тему того, что программисты не должны сами рисовать графику для своих игр.

Спустя пару месяцев после того, как я устроился в Interplay, компания купила новое здание неподалеку. Поскольку фирма была еще довольно небольшой (я стал сотрудником №72), денег на организацию переезда не хватало, так что всем приказали взять свои компьютеры и прочее барахло и перенести их в новый офис. Днем мы работали, а по вечерам перетаскивали весь скарб в здание на Фитч-стрит. Чего только не творилось в эти ночи: программисты, чуть ли не задавленные насмерть стальными шкафами при подъеме по лестнице, люди, забивающие местечко получше своими вещами, чтобы больше никто не покусился на него. Некоторых даже заставили отнести часть своего хлама домой, в противном случае он бы «потерялся» при переезде. В итоге на все это ушла неделя, и компания зажила в новом, более просторном (хотя и менее уютном) офисе.

За время работы тестером мне довелось проверять одни из лучших игр ранних девяностых: Alone in the Dark (PC), Out of This World (IIGS), The Lost Vikings (SNES), Rock N' Roll Racing (SNES), Battle Chess 4000 (PC), Lord of the Rings: The Two Towers (PC) и многие другие. Одной из них была Rags to Riches, юмористическая игра про рынок ценных бумаг, полная непристойного юмора (например, мамаша главного героя, утверждающая,

ДЕНЕГ НА ОРГАНИЗАЦИЮ ПЕРЕЕЗДА НЕ ХВАТАЛО, ТАК ЧТО ВСЕМ ПРИКАЗАЛИ ВЗЯТЬ СВОИ КОМПЬЮТЕРЫ И ПРОЧЕЕ БАРАХЛО И ПЕРЕНЕСТИ ИХ В НОВЫЙ ОФИС.

Бутылочные крышечки вместо денег?

Помню, как мой коллега Брайан Фреермут спросил, а сколько та или иная вещь стоит в магазине. Тут я и призадумался, а сколько чего? Какая наличность в ходу в мире нашей игры? Мы перебрали несколько вариантов.

— Натуральный обмен. Нет, так игроку слишком сложно будет оценить стоимость предметов. Две шкурки кротокрыс за чашку кофе — это много или мало?

— Патроны? Безусловно, в Пустоши это действительно востребованный ресурс. Но потом мы решили, что в таком случае никто не станет пользоваться пулеметами, потому что при каждом нажатии на спусковой крючок на ветер улетало бы целое состояние, а это не слишком весело.

— Кредитные карточки? В смысле, сами кусочки пластика. Но большая их часть, должно быть, расплавилась во время ядерных взрывов.

Так какие же небольшие предметы могли сохраниться прямо в мусорных кучах? Что-то распространенное, но не в слишком больших количествах? Конечно, бутылочные крышечки! А еще мне нравилось представлять, как люди таскают связки крышечек с продетой сквозь них бечевкой и те позвякивают на ходу.

Двухголовые коровы?

Ну, сначала они такими не были. Когда я придумывал деревню Шейди Сэндс, одним из вопросов был, а какой скот они разводят. Банальные курицы и коровы — не слишком похоже на постапокалипсис. Такое существо должно быть достаточно выносливым, чтобы выдержать жизнь в Пустоши, большим, чтобы отпугивать хищников, но туповатым, чтобы поддаваться одомашниванию.

Деревня задумывалась в индусско-тибетском стиле, и я никак не мог прогнать из головы образ яка. Поэтому скотом в итоге стали гигантские лохматые суслики. Вот это постапокалиптично! Поскольку для жителей они служили источником существования, к ним относились как к священным животным, и мы обозвали их брамина́ми. В таком виде они просуществовали много месяцев, пока кто-то не заметил, что наши брамины слишком уж похожи на бант из «Звездных войн». Вот блин! Не помню, кто именно придумал двухголовых коров, но, по крайней мере, нам больше не грозил иск от Джорджа Лукаса.

что «от брокколи папочка начинает пускать штормовые ветры»). Во время тестирования я заметил, что слишком часто совершаю одни и те же действия, и придумал новый способ отражения статистики по акциям, позволяющий поменьше ползать по разным меню.

Я поговорил на эту тему с главным программистом (собственно, Тимом Кейном), и ему так понравились мои идеи, что он работал внеурочно, лишь бы успеть внедрить их в игру перед ее уходом в печать. После этого случая мы стали общаться с ним про ролевые игры, которые оба сильно любили. Тим разработал классный генератор миров для системы GURPS: Space, а я показал ему сделанную мной программу для создания случайных подземелий. Нам обоим не терпелось поработать над собственной RPG...

Не тот сорт продюсера

В итоге после долгих месяцев работы тестером я был повышен Биллом Дуганом до помощника продюсера. Внутри Interplay бытовало другое название этой должности — Ass Prod (сокращение от Assistant Producer, переводится как «палка для тычков в задницу»). Билл был одним из дизайнеров уровней для Wasteland: если у вас сохранилась старая коробка с игрой, он тот высокий парень в заднем ряду с бейсбольной битой (или это был дробовик?) на фотографии команды разработчиков.

Меня тут же заняли на нескольких проектах, которыми не хотел заниматься ни один из продюсеров, — например, **Dvorak on Typing for Norway**. Однако были и проблески, такие как работа над Lord of the Rings: CD-ROM. Мы оцифровывали отрывки из фильма Ральфа Бакши и вставляли их в оригинальную Lord of the Rings для PC.

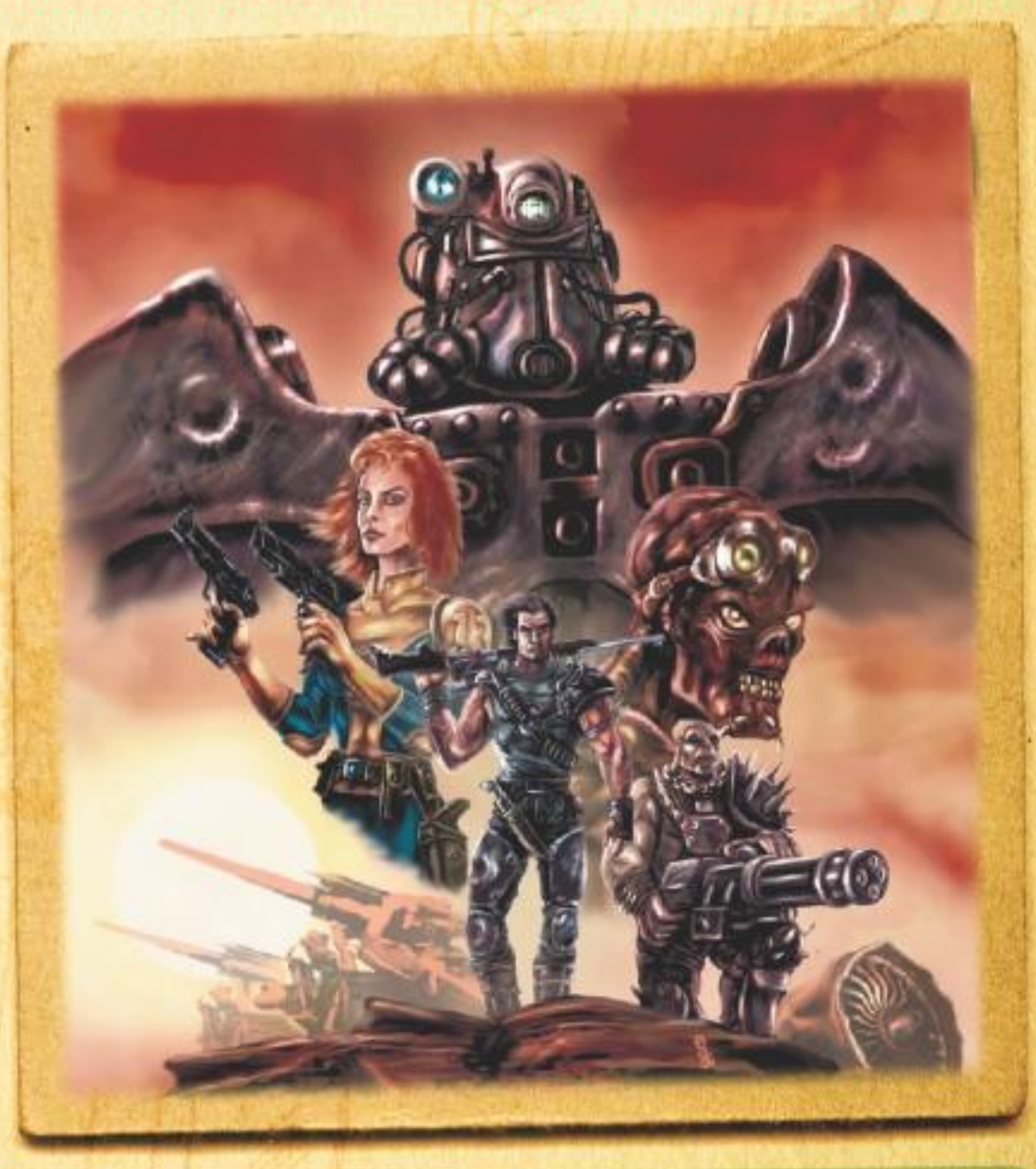
Компакт-диски тогда только-только появились на рынке, а первые пишущие CD-устройства были капризными и вспыльчивыми чудовищами. С чемодан размером и дурной привычкой создавать испорченные секторы, если они не успевали получить данные с той скоростью, с которой записывали.

Сперва мы поставили устройство в холле, но скоро обнаружили, что если кто-то проходит рядом во время записи, то вибрации от шагов достаточно, чтобы пишущая головка сместилась и очередные 70 минут были потрачены впустую. А каждый диск, между прочим, стоил 20 баксов! Помню одну из своих досадных ошибок: после долгих часов записи и проверок на наличие испорченных секторов я держал в руках «мастер-диск» LotR: CD-ROM перед отправкой на тиражирование... и, не подумав, нацарапал «Gold Master» на обратной стороне. Упс.

Еще один занятный проект, за который я отвечал, — «Десятилетний юбилей Interplay». В этот сборник входили знаменитые игры, разработанные Interplay, по одной на каждый год с 1983-го по 1993-й. Веселье началось, когда я попытался найти эти игры. Я пришел в кабинет к одному из сооснователей компании и спросил, где хранятся архивы исходников; он указал мне на комод в углу. В верхнем ящике лежали папки с финансовыми документами. Во втором — провода и старые компьютерные запчасти. В третьем же хранились несколько россыпей пяти- и трехдюймовых дискет, многие из них без каких-либо ярлыков и подписей. Конечно же, на них не обнаружилось даже большей части исходного кода, не то что самих игр. А самое паршивое, что древние игры без серьезного переписывания кода попросту не запустились бы на современных компьютерах — слишком уж сильно изменился как софт (от DOS 2.0 к Dos4GW), так и железо (появились VGA-графика, звуковые карты и т.д.).

Все было бы потеряно, если бы не «Бургер» Билл. К счастью, он был в курсе, где лежат все исходники, и мы с ним обошли всю компанию и поговорили с каждым, кто имел отношение к разработке.

В ПОИСКАХ УТЕРЯННОГО КОДА МЫ С БИЛЛОМ ОБОШЛИ ВСЮ КОМПАНИЮ И ПОГОВОРИЛИ С КАЖДЫМ, КТО ИМЕЛ ОТНОШЕНИЕ К РАЗРАБОТКЕ.



Обложка настольной ролевой игры, основанной на Fallout.

Я ДО СИХ ПОР СОДРОГАЮСЬ ПРИ МЫСЛИ, ЧТО ВЕСЬ КОД ЭТОЙ ВЕЛИКОЙ ИГРЫ БЫЛ ТАК БЛИЗОК К УТРАТЕ.

Вот так автор выглядит сегодня. После ухода из Interplay он принимал участие в разработке многих проектов, но более-менее известный из них - третья часть стратегии Myth.

Фильм "Воин дорог" оказал огромное влияние на визуальный стиль Fallout.

КОМПАКТ-ДИСКИ ТОГДА ТОЛЬКО-ТОЛЬКО ПОЯВИЛИСЬ НА РЫНКЕ, А ПЕРВЫЕ ПИШУЩИЕ CD-УСТРОЙСТВА БЫЛИ КАПРИЗНЫМИ И ВСПЫЛЬЧИВЫМИ ЧУДОВИЩАМИ.

тью, у него имелись личные архивы всех игр, которые разработали в Interplay, и большей части исходных кодов, за исключением Mindshadow, Tass Times in Tone Town и Wasteland. Билл оказался настоящим мастером ассемблирования и сумел восстановить C++ код из исполнительных файлов двух первых игр и убрать защиту от копирования, но вот Wasteland оставалась неприступной.

ПОСЛЕ ЧЕГО НАМ СКАЗАЛИ, ЧТО СЪЕМКИ ОБОШЛИСЬ В МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ И ЕЩЕ НЕ ЗАКОНЧЕНЫ!

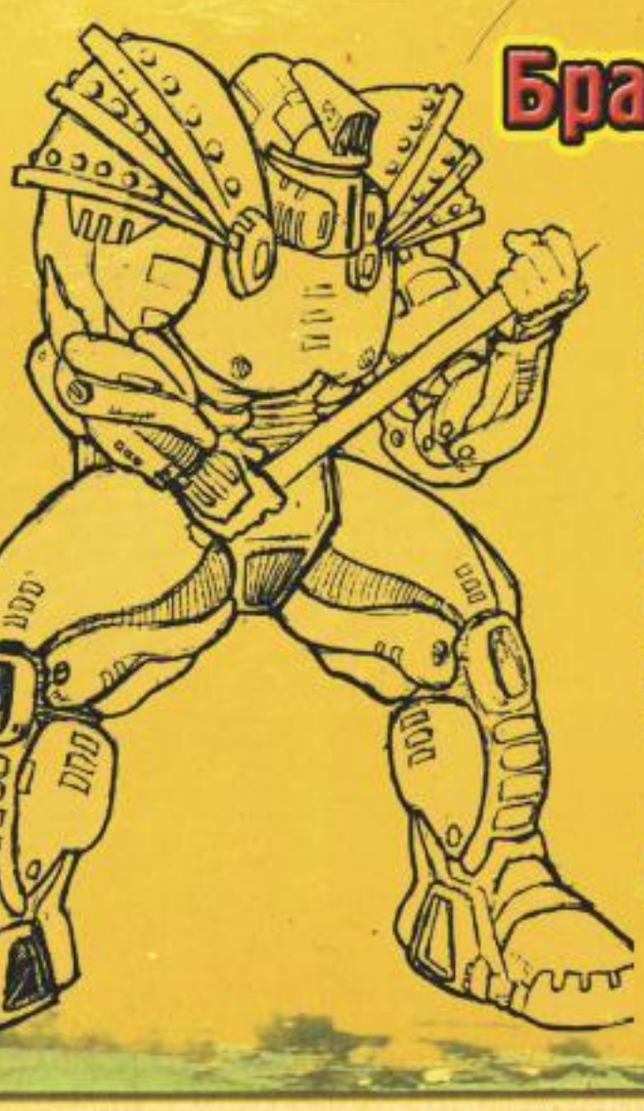
В поисках утерянного кода мы с Биллом обошли всю компанию и поговорили с каждым, кто имел отношение к разработке. Наконец, у Майка Кварлса, программировавшего версию игры для Commodore 64, нашлись дискеты с недостающими кусками. Но для внесения необходимых изменений в игру требовалось перекомпилировать код, для чего пришлось еще отыскать архив с древним компилятором Borland C++, и только тогда мы получили обновленную работающую версию Wasteland. Я до сих пор содрогаюсь при мысли, что весь код этой великой игры был так близок к утрате.

Все это время мы умудрялись проводить долгие часы после работы за партиями в настольные ролевые игры. Причем каждый вечер на неделе был посвящен разным системам: Dungeons & Dragons, Star Wars, Shadowrun, GURPS... Как выяснилось, люди, дни напролет делающие игры, все равно любят проводить ночи за ними же. Кто бы мог подумать.

Как из бутона распустилась роза

Первый серьезный удар по моей любви к компании был нанесен на одном из общих собраний. Я стоял вместе с «Бургером» Биллом в дверях и поражался количеству собравшегося народа. Interplay тогда бурно рос, и после этой встречи собрания начали проводить снаружи здания, все сотрудники просто не помещались в зал.

Как раз минула пара месяцев, как мы с Биллом отправили в печать «Десятилетний юбилей Interplay». Брайан Фарго (основатель и президент Interplay) рассказал всем, как хорошо идут де-



Братство Стали

Мне нравится, какими в итоге получились эти парни, но их начальный вариант был не слишком-то оригинальным. Мне просто хотелось создать копию Цитадели Хранителей из Wasteland. Это была моя любимая локация в оригинальной игре — старая каменная крепость на отшибе, в которой жили монахи в рясах и с мощнейшими энергопушками, из которых они без расспросов убивали всех пришельцев.

Братство задумывалось как такой же религиозный орден, хранящий утраченные технологии прежнего мира. Но, в отличие от ксенофобов-хранителей, мне хотелось, чтобы игрок мог подружиться и даже присоединиться к этим ребятам (и, конечно, заполучить их классное снаряжение). Продолжая тему средневекового монашества, Братство из секты безумных фанатиков превратилось в рыцарский орден, члены которого не доверяют чужакам.

Хотя похожие организации существуют в Gamma World («Рыцари генетической чистоты») и Warhammer 40K (имперские технокульты), мне очень уж нравился образ паладинов в силовой броне, с вибромечами и гатлингами в руках. Такими они и попали в игру.

ТОЛЬКО МЫ С БИЛЛОМ ЗАУЛЫБАЛИСЬ В ПРЕДВКУШЕНИИ ПОЗДРАВЛЕНИЙ, КАК ФАРГО НАЗВАЛ КАКИХ-ТО ДВУХ ДЕВЧОНОК ИЗ МАРКЕТИНГА, ЗАНИМАВШИХСЯ ДИСТРИБЬЮЦИЕЙ ИГРЫ.

ла. Причем самым большим хитом стал именно наш сборник, обеспечив 60% от общих продаж за весь квартал. Мы с Биллом надулись от гордости, а Брайан продолжил, сказав, что такой успех не был бы возможен без самоотверженной работы двух человек. Только мы с Биллом заулыбались в предвкушении поздравлений, как Фарго назвал каких-то двух девчонок из маркетинга, занимавшихся дистрибьюцией игры.

Для нас это стало шоком: не то что я преуменьшаю значимость маркетинга в успехе игры, но после всех усилий по розыску кода, переписыванию исполнительных файлов и сканированию старинных руководств пользователя для десяти проектов сразу, да еще в авральном режиме... я чувствовал себя так, словно получил удар в пах.

Вообще, знаки перемен к худшему из-за продолжавшегося успеха компании были заметны повсюду. Среди руководства страсть к производству классных игр сменилась желанием заняться производством некоего подобия голливудских блокбастеров. Раньше нашим девизом было «Долетите до луны — вот вам десять центов!», а теперь все только и твердили: «Как бы сделать это более похожим на просмотр кинофильма».

Началось все со **Stonekeep** (которая должна была стать продолжательницей дела Bard's Tale, но превратилась в ужасный образчик «кинематографичной игры») и вышло за все рамки разумного при разработке серии Sim-CD (ремейки SimCity, SimAnt и SimEarth в CD-ROM-формате с кучей роликов) и чудовищного интерактивного фильма **Cyberhood**, черной дыры, в которую безвозвратно улетали средства.

Я помню встречу продюсеров, на которой мы впервые увидели нарезку видео для SimCity CD. По задумке в игре можно было кликнуть на любое здание и увидеть ролик про его обитателей — тридцатисекундные клипы с людьми, смотрящими телевизор, спящими, занимающимися гимнастикой, едящими завтрак. В общем, десятки роликов про самые скучные занятия, которые только можно представить. После чего нам сказали, что съемки обошлись в миллион долларов, но еще не закончены! Учитывая, что на всю остальную работу по игре отводилось менее ста тысяч, у меня и других продюсеров чуть не случился нервный срыв. Стоило такому проекту провалиться — и он утянул бы за собой всю компанию!

Мне в итоге досталась SimEarth CD-ROM, и, поскольку это моя любимая «сим-игра», я тут же захотел добавить в нее новые возможности и улучшения. Так, мне всегда хотелось увидеть, как выглядят выращенные мною существа, когда разовьются до разумного состояния. Какие города построила бы цивилизация амфибий, достигнув железной эры?

Я хотел создать небольшие ролики, показывающие эволюцию вашей планеты. В Interplay как раз устроился новый художник, хорошо владеющий 3D-Studio, и он создал шикарный пробный трехмерный клип (все это было еще до «Истории игрушек», и подобные ролики казались чем-то на грани фантастики).

В общем, художник в свободное от работы время делал эти клипы, а программист вовсю переносил старый код на новый VGA-движок. Когда мы вставили великолепные ролики в обновленную игру, перед нами стал вырисовываться будущий шедевр, но тут мне заявили, что я превысил бюджет. Я возмутился — ведь я не превысил планку в сто тысяч долларов, но мне объяснили, что мой предшественник успел спустить уже двести тысяч на запись видео, для которого у нас не было никакого применения. Ну что ж, подумал я, прорвемся.

Но тот самый художник показал свои наработки Стивену Спилбергу и вскоре покинул компанию для лучшего применения талантов (в то время как раз создавалась студия DreamWorks, и его наняли для работы над «Шреком»). Затем у меня забрали другого художника, и, наконец, после нескольких месяцев отчаянных попыток успеть к намеченной дате, проект отменили. Дело в том, что стоимость разработки SimCity CD в несколько раз превысила бюджет, и от других ремейков пришлось отказаться. После всех потраченных усилий это оказалось «пинком в пах номер два».

На другом общем собрании нам объявили, что часть компании была продана **Universal Pictures**. Всем пообещали бесплатную экскурсию в Universal Studios и несколько грядущих проектов по известным кинолицензиям. Мои опасения о курсе развития Interplay лишь усилились.

Первой лицензией стал «**Флиппер**», ремейк популярного телесериала семидесятых. Дизайнер проекта поговаривал, что нам нужно просто купить права на **ECO the Dolphin** и переименовать игру. Вторая лицензия — «**Каспер, дружелюбное привидение**». Когда наш первоначальный концепт отвергли со словами «Каспер должен проходить сквозь стены», мы поняли, что создать игру без какого-либо ограничения персонажа в перемещении по уровню попросту невозможно.

НО ТОТ САМЫЙ ХУДОЖНИК ПОКАЗАЛ СВОИ НАРАБОТКИ СТИВЕНУ СПИЛБЕРГУ И ВСКОРЕ ПОКИНУЛ КОМПАНИЮ ДЛЯ ЛУЧШЕГО ПРИМЕНЕНИЯ ТАЛАНТОВ.

Коготь смерти, ужас Пустошей

Эти твари не всегда были огромными ящероподобными существами. Изначально я придумал помесь росомахи с медведем, сильно измененную FEV, способную выжить в любых условиях и никого не боящуюся; легендарная бестия, одно имя которой внушает ужас в сердца взрослых мужчин. Но художники лишь глянули на мой набросок и сказали: «Слушай, ну она слишком пушистая».

В это время студия **Black Isle** (только что созданное ролевое подразделение Interplay) начала работу над **Planescape: Torment**. В числе первых наработок они создали модель тарраски, самого ужасного существа в Dungeons & Dragons. Ее модель сперва вылепили из пластилина и потом кусочек за кусочком воссоздали в 3D. Но вскоре стало известно, что в игре она задействована не будет — и такая классная модель оказалась не при деле... Вот так вот моя медведеросомаха превратилась в прямоходящую безволосую ящерицу. Не верите — посмотрите на картинку на 339-й странице Monster Manual для Второй редакции D&D. Вылитый Коготь Смерти!

Слушаюсь, Мастер

Мастер не всегда был отвратительным амебообразным существом. Когда-то он был человеком, но в ходе экспериментов на базе Марипоза под воздействием вируса превратился в супермутанта. Однако в отличие от остальных подопытных, тупевших в процессе, он стал чрезвычайно умным. Мастер тут же оценил преимущества своего нового тела и поверил, что его миссия — спасти человечество, превратив всех людей в супермутантов, чтобы они могли спокойно жить в этом жестоком мире.

Это прекратило бы все войны (все подчинялись бы только ему), покончило с неравенством (ведь все стали бы одинаковыми) и прочими невзгодами (супермутанты слишком тупые и здоровые, чтобы на что-то жаловаться). В общем, на самом деле Мастер — не понятый никем спаситель мира.

А термин «супермутанты» вообще появился как временное прозвище, но мы так и не сумели придумать ничего получше. К тому же вирус, породивший их, похож на создавшую Капитана Америку «сыворотку суперсолдата», так что сходство даже на руку.

А что с третьей лицензией? О, это был великий и ужасный «**Водный мир**». Дизайнеров свозили на Гавайи, показали одну из декораций, обошедшуюся в миллионы долларов (позже она позорно затонула), и выдали им исходный сценарий картины. Кстати, не такой уж и плохой для превращения в игру, но большинство наших идей заворачивали по мере того, как менялся сюжет самого фильма (а это происходило чуть ли не ежедневно). В итоге у нас получилась стратегия в реальном времени, которую с громким кинопровалом связывал лишь общий мир.

Словно этих безумств было мало, «Бургера» Билла уволили из компании. Мне сказали, что он это заслужил, да и вообще давно напрашивался, но я до сих пор считаю, что таким образом начальство избавилось от одного из последних старожилов, критикующих нынешний курс Interplay.

Впрочем, пока все это происходило, наши вечерние RPG-посиделки продолжались. К нам присоединилось еще больше поклонников многогранных кубиков, и большинство увлеклось новой забавой под названием **Magic: The Gathering**. Как-то раз Тим Кейн показал мне свою программу для создания персонажей по системе GURPS. С помощью простого интерфейса и получения данных из текстовых файлов в нее легко было добавлять новые переменные. Я же показал ему свою программу для создания средств передвижения по той же системе, с классным интерфейсом и автоматическими расчетами параметров. С тех пор мы загорелись идеей создания компьютерной игры на основе GURPS.

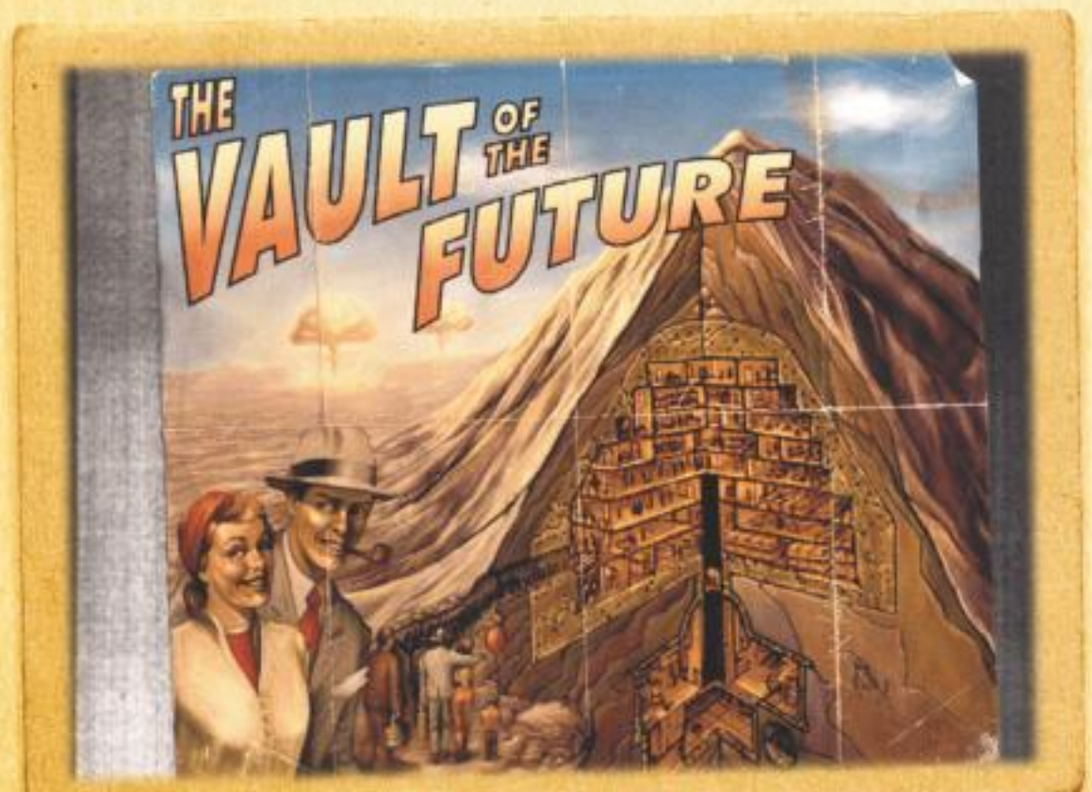
Что такое GURPS?

Пока я мучился с SimEarth, Тим предложил эту идею руководству. Его главным доводом стало то, что GURPS — универсальная система, и, разработав одну игру, мы сможем использовать ее движок для создания каких угодно RPG. Как ни удивительно, но это подействовало.

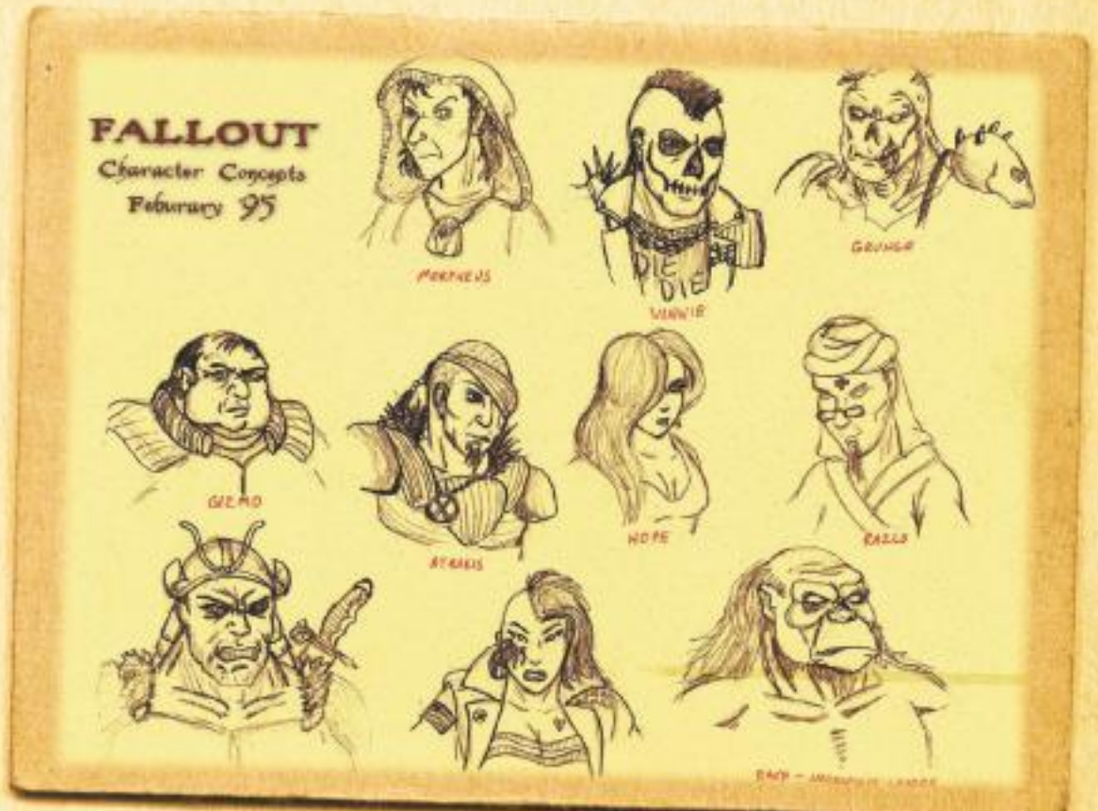
Стив Джексон, легенда индустрии настольных игр, владел всеми правами на эту ролевую систему. Однако прошлые попытки создать компьютерные игры на ее основе были довольно неудачными: **Autoduel** и **Ogre**. С тех пор все предложения купить лицензию со стороны игровых компаний встречались с отказом со стороны **Steve Jackson Games**.

К просьбе Interplay они также отнеслись скептически. Не помогло ни перечисление целого ряда известных RPG, созданных нами, ни обещание творческого

...КОГДА РЕЧЬ ЗАШЛА О СУММЕ АВАНСА, КОТОРЫЙ ОНИ ПОЛУЧАТ ЗА ПРОДАЖУ ПРАВ, В STEVE JACKSON GAMES РЕЗКО ЗАИНТЕРЕСОВАЛИСЬ НАШИМ ПРЕДЛОЖЕНИЕМ.



Довольно известная картинка, показывающая, как бы выглядел рекламный плакат Убежищ.



Наброски внешности некоторых героев, датированные 1995 годом. В итоге многие из них сильно преобразились.

Рубим направо и налево

Fallout — очень большая игра, и многие задумки в итоге в финальную версию не попали. Некоторые из них были неплохими, но не слишком укладывались в картину мира, другие — слишком амбициозными, а какие-то просто дурацкими. Так, мы хотели сделать несколько банд пустынных рейдеров, враждующих между собой, со своим набором заданий в каждой.

— Шакалы — племя каннибалов, пожирающих своих пленников. Они задумывались как низкоуровневые противники для начала игры. Если уничтожить их всех, то заработаешь хорошую репутацию, а если решишь не делать этого, то получишь неиссякаемый запас безумных наемников.

— Гадюки — еще одно племя кровожадных дикарей, предпочитающих костяную броню и приносящих пленников в жертву своему богу-змее (такая помесь ацтеков и змеепоклонников из книжек про Конана). Жертву кидали в яму с гигантской гадюкой, и, если пленник умудрялся победить, ему предлагали присоединиться к клану. Однако для этого нужно было пройти еще несколько испытаний: разграбить караван, сжечь дотла мирную деревню, уничтожить гнездо радскорпионов или отбить источник воды у вражеской банды. Конечно, каждое из заданий можно было выполнить разными способами, в итоге вас принимали в племя и защищали от пустынных гадов, пока вы находились на территории клана.

— Ханы — единственное племя рейдеров, попавшее в игру. Их прообразом послужила реально существующая банда байкеров «Монголы». Крутые, не признающие закона, способные выжить в Пустоши, грабящие и убивающие ради добычи… настоящие варвары, в честь которых они назвали свою банду.

контроля над разработкой. Но вот когда речь зашла о сумме аванса, который они получат за продажу прав, — в Steve Jackson Games вдруг резко заинтересовались нашим предложением.

Получив добро на разработку проекта, Тим стал набирать команду для него и, поскольку SimEarth как раз отменили, назначил меня главным дизайнером. Вообще, поначалу у нас были сложности с набором людей — пришлось переводить их с других проектов.

Когда подписали контракт, Стив Джексон приехал в студию познакомиться с командой. Я помню, что он с энтузиазмом воспринял все наши идеи. Заодно мы спросили его, как он относится к крови и насилию в играх, и он с ухмылкой сказал: «Чем больше, тем лучше!» Ох, как же мы припомнили эти слова позднее...

В тот же вечер мы засели за партию в **Illuminati** (которую Стив и придумал). На одном из своих ходов он перемешал все карты и ресурсы и совершил кучу действий, на что один из участников, Флойд, заметил: «Стив, это не по правилам». Джексон моргнул от неожиданности и ответил: «Вообще-то я знаю, что можно, а что нет». Но Флойд настаивал на своем: «Да нет же, проверь в руководстве». В гробовом молчании Стив начал листать руководство и через минуту сказал: «Слушай, а ты прав», — и отменил свой ход. Флойд выдохнул с облегчением: «Надо же, я поспорил со Стивом Джексоном о придуманных им правилах!» С таким зарядом позитива нам оставалось только придумать сюжет для игры...

Что за игру мы хотели?

Команда перебрала кучу жанров для нашей первой (из предполагаемого множества) ролевой игры на основе GURPS. Мы сразу отринули фэнтези, так как большая часть RPG на рынке была посвящена заклинаниям, мечам, оркам и эльфам. GURPS позволяет творить какие угодно миры, и мы хотели придумать что-то особенное. Какое-то время мы обдумывали концепцию научно-фантастической игры об исследовании далеких планет — тут бы пригодился написанный Тимом генератор вселенных. Но эта идея оказалась слишком похожей на проект по лицензии Star Trek, которую в то время разрабатывали в Interplay.

И тут нас осенило: а почему бы не сделать продолжение Wasteland?! Серия загнулась в 1990 году, когда **Electronic Arts** выпустила отвратительное дополнение Fountain of Dreams. Почему бы не воскресить славное имя и создать новый проект, заслуживающий его? Всем очень понравилась эта идея, а Тим добавил, что Steve Jackson Games как раз трудится над GURPS: Survivor, книгой правил про приключения в постапокалиптическом мире. Какое совпадение!

Я начал перепроходить Wasteland, достал с полки набор правил по **Gamma World** (настольная постапокалиптическая ролевая игра на основе Dungeons & Dragons), пересмотрел «Воина дорог», «Стальной рассвет», «Аллею проклятых», перечитал «Пляж» и «Страсти по Лейбовицу».

Постапокалиптический жанр очень близок мне и по сей день: идея об уничтожившем себя человечестве — одна из самых мрачных в литературе. Но при этом архетип «выжившего» — одинокого героя, не опустившегося до уровня окружающей анархии, творящего собственное правосудие и относящегося к другим так, как к себе, — ни одна другая фигура не обладает более сильным характером. Он на деле, а не на словах, один против всего мира, чего бы ему это ни стоило, остается примером лучших человеческих качеств; и главное — он сохраняет надежду, что идиллический мир из его прошлого, наш с вами мир до случившегося катаклизма, когда-нибудь еще восстановится.

Мир после конца света переполнен опасностью и приключениями, он пробуждает худшее — но и лучшее в людях. Это жестокий мир, полный дикарства и лишенный понятия о чести. Главное — это ВЫЖИВАНИЕ. Но есть еще и смутная мечта когда-

КОГДА СОБРАНИЕ ПОЧТИ ЗАКОНЧИЛОСЬ, К НАМ ЗАГЛЯНУЛ ЮРИСТ INTERPLAY И СКАЗАЛ: «ХОРОШИХ ВАМ ПРАЗДНИКОВ! А, КСТАТИ, ВСЕ ПРАВА НА WASTELAND ДО СИХ ПОР У ELECTRONIC ARTS. СЧАСТЛИВОГО РОЖДЕСТВА!»

Этот «маркетинговый гид» примечателен тем, что на нем перечислены самые крупные компьютерно-игровые американские журналы середины девяностых — в них размещалась реклама Fallout под выход проекта.

Те самые маски персонажей, которые потом в цифровом виде перенесли в игру.

КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ МЫ ОБДУМЫВАЛИ КОНЦЕПЦИЮ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ ОБ ИССЛЕДОВАНИИ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ.

нибудь возродиться из праха. Немногие жанры способны вызвать такие эмоции у аудитории.

Перед самыми рождественскими выходными мы собрались последний раз, чтобы обсудить, какой станет GURPS: Wasteland. Нам нравилась идея сделать местом действия Южную Калифорнию — достаточно близко к Вегасу, чтобы использовать некоторых персонажей из оригинала, но и довольно далеко, чтобы рассказать самостоятельную историю.

Наш герой был бы пустынным рейнджером, отправленным в новую местность, чтобы разобраться со слухами о повышенной активности мутантов... или роботов... в общем, сюжет получился бы классным! Когда собрание почти закончилось, к нам заглянул юрист Interplay и сказал: «Хороших вам праздников! А, кстати, все права на Wasteland до сих пор у Electronic Arts. Счастливого Рождества!»

К сожалению, так оно и было: хотя оригинальную игру создали в Interplay, издавала ее EA и затем позволила бренду потихоньку умереть. Хуже всего, что с тех пор прошло уже семь лет, и мы могли бы вновь использовать лицензию... но Wasteland переиздали в составе «Десятилетнего юбилея Interplay» (заплатив EA за использование бренда), тем самым продлив права еще на семь лет! Вот же блин!

На праздники мы ушли в совершенно подвешенном состоянии: жанр и сюжет, который так всем понравились, уплыли от нас, и все нужно было придумывать сначала. Да уж, хорошенький старт разработки. Что интересно, как я узнал позже, руководству EA было в общем-то наплевать на лицензию Wasteland, но они не отдали ее обратно Interplay в качестве мелкой мести за превращение студии в самостоятельного издателя (раньше ведь все игры Interplay издавала EA — и здорово на этом зарабатывала).

Кроме того, после отказа в EA устроили опрос среди внутренних студий, не хочет ли кто из них поработать с лицензией, и, судя по всему, какая-то из них откликнулась на предложение. Годы спустя я посетил **EA Redwood Shores**, чтобы предложить идею своего проекта, и на этаже с разработчиками увидел множество эскизов в духе «Дикий Запад встречается с Wasteland». Мне намекнули, что это рабочие материалы, оставшиеся от так и не увидевшей свет игры, толчок к появлению которой дал тот самый отказ Interplay в правах на бренд.

«Колокольный холм» — с пушками!

Одна из задумывавшихся локаций полностью бы изменила дух Fallout — мы вместе с Брайаном Фреермутом долго носились с идеей добавить в игру говорящих животных. Представьте, такие прямоходящие кролики и еноты с пистолетами в лапах.

Игрок, расследуя слухи о новой загадочной банде рейдеров, попадал бы в серию пещер и в конце концов находил большое подземное укрытие, где жили прямоходящие разумные звери, обретшие разум благодаря медицинским экспериментам с FEV. Это племя пряталось от людских глаз, но им пришлось обратиться к грабежу, когда их овощные поля заполонили кротокрысы. Игрок, соответственно, освобождал бы фермы и потом попадал бы в логово грызунов и переполненную роботами медицинскую лабораторию, расположенную еще ниже.

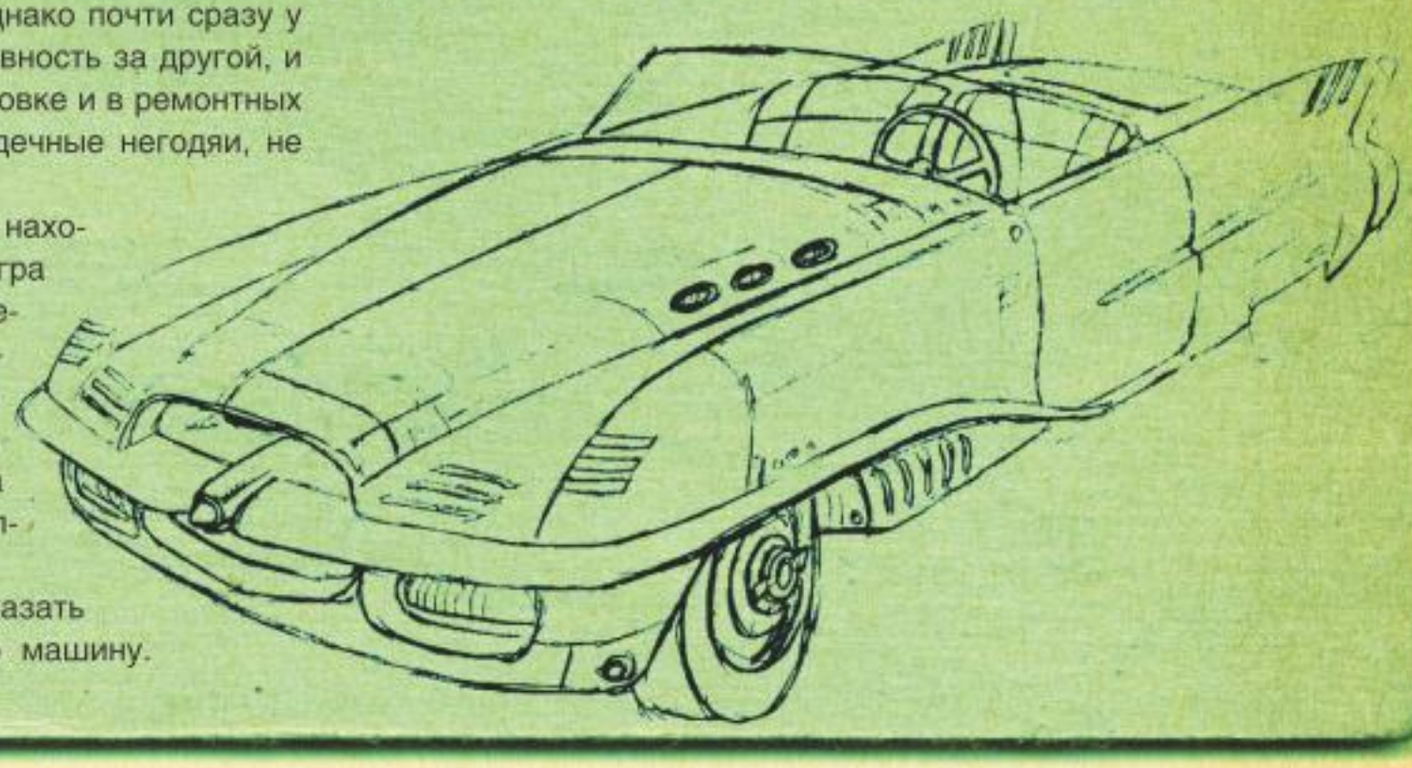
В процессе у героя появился бы напарник — енот-стрелок, и затем он начал бы переговоры о торговле между зверьми и Хабом. Но пока Брайан возился с сочинением заданий про мохнатых друзей, художники устроили совещание на тему количества персонажей в игре. У нас их задумывалось сильно больше, чем они успели бы смоделировать, и, раз для разумных зверей понадобилось бы создавать уникальную броню и анимации, от этой идеи пришлось отказаться. Бедный Брайан — ведь он вложил в пушистиков столько труда!

Она мертва, Джим

Пока шла разработка игры, Брайан Фарго как раз купил себе шикарный спорткар Dodge Viper красного цвета и пыжился от гордости каждый раз, когда по утрам с ревом десятицилиндрового двигателя заезжал на офисную парковку. Однако почти сразу у машины стали обнаруживаться одна неисправность за другой, и в итоге она больше времени провела на парковке и в ремонтных мастерских, чем на дороге. Мы, как бессердечные негодяи, не могли не пошутить на эту тему.

По задумке в руинах офиса Interplay герой находил бы красный Dodge Viper, про который игра сообщала: «Это шикарный спорткар. После небольшого ремонта на нем можно будет ездить». После этого игрок искал бы по всей Пустоши запчасти для машины в надежде, что рано или поздно сможет прокатиться на ней с шиком. Но сколько бы он ни возвращался, ничто не могло ее оживить...

А после финальных титров мы хотели показать ролик про супермутанта, обнаруживающего машину. Он с удивлением осматривал ее, после чего давал тачке хорошего пинка, и она заводилась. Финальный кадр — мутант, уезжающий на спорткаре в закат...



Рождение Убежища

Я много размышлял во время праздников и пришел к выводу: ну и пусть EA владеет лицензией на Wasteland — ведь у них нет прав на весь постапокалиптический жанр! Я высказал эту мысль ребятам, когда мы снова встретились в январе, и все единодушно решили: «В топку Electronic Arts!»

Единственной проблемой оставалось, как бы нам в достаточной мере отличиться от Wasteland. Всю следующую неделю я ломал голову на тему «Какой бы апокалипсис учинить?»:

— Вторжение инопланетян! Чужие захватили Землю, и люди ведут партизанскую войну посреди руин, чтобы отбить свой дом! Нет, так недолго скатиться до уровня второсортного фильма про жукоголовых пришельцев.

— «Корабельный холм»... с пушками! Мутировавшие из-за радиации разумные животные сражаются вместе с уцелевшими людьми против Орды — ужасных сусликоподобных существ, пожирающих все на своем пути. Нет, слишком уж похоже на Gamma World.

— Радиоактивные зомби! Вирус сперва убивает людей, а потом оживляет мертвецов, и те под руководством нескольких коллективных разумов отыскивают оставшихся в живых. Добавить сюда секту сумасшедших, поклоняющихся зомби-божествам, и отряд солдат с футуристическим оружием — и пошла потеха. Хотя этот вариант мне нравился больше всего, все же не хотелось превращать нашу игру в очередной фильм Джорджа Ромеро.

В общем, в голову мне ничего путного не приходило, но тут Тиму Кейну приснился сон. Сон о заточении в противоатомном бомбоубежище за гигантской

Пластилиновая модель тарраски, которая в итоге стала Когтем Смерти.

На загрузочных экранах игры показывали картинки, не имеющие почти никакого отношения к сюжету.

В ОБЩЕМ, В ГОЛОВУ МНЕ НИЧЕГО ПУТНОГО НЕ ПРИХОДИЛО, НО ТУТ ТИМУ КЕЙНУ ПРИСНИЛСЯ СОН.

дверью. И не просто в убежище, а в целом подземном городе, в котором люди проводят всю свою жизнь, ничего не зная о происходящем на поверхности...

Для меня его рассказ был словно разряд молнии прямо в мозг. Я так заразился этой идеей, что мысли буквально полезли у меня из ушей, и мне пришлось добежать до компьютера, чтобы успеть записать их все. Из этого зернышка проросло все то, что стало впоследствии визитной карточкой Fallout.

Представьте себе недалекое будущее, где угроза ядерной войны воплотилась в действительность. Единственный способ «победить» в таком конфликте — сохранить больше населения, чем твои враги! Поэтому правительство построило несколько подземных бомбоубежищ размером с город каждое — и не только для избранных, как в большинстве антиутопий, но для как можно большего количества людей.

Наиболее эффективный метод постройки — пробурить скважину глубиной в полмили в гранитной скале, и на самом ее дне взорвать бомбу мощностью в одну мегатонну. Это создает сферу из расплавленной магмы диаметром в четверть мили, которая оседает и застывает снизу, а газы улетучиваются через скважину. Вот и все — вы получили готовую куполообразную подземную структуру! Скорее всего, это полная ерунда, но я слышал, что американское правительство использовало похожую технологию для создания ракетных шахт.

...ВСЕ ЕДИНОДУШНО РЕШИЛИ: «В ТОПКУ ELECTRONIC ARTS!»

Каждое убежище вмещало от 100 до 1000 человек и было полностью автономным, со стопроцентной переработкой воды, собственным сельским хозяйством и жилищами. По подсчетам ученых, радиоактивные осадки (именно так, кстати, переводится слово Fallout) полностью выпали бы из атмосферы только через 50 или 80 лет, поэтому в этих подземных городах должны были смениться несколько поколений людей.

Я тут же задался вопросом: а с чего вдруг им вообще вылезать наружу? Если им всю жизнь твердили, что снаружи осталась лишь зараженная пустошь, по какой нужде они покинут свои безопасные убежища? Конечно же, потому что ничто не вечно! Что, если часть механизмов выйдет из строя? Что, если они проживут под землей так долго, что уже не смогут восстановить технологию, от которой зависят их жизни? Им понадобится герой, который покинет искусственный рай и отправится в, так сказать, ад, чтобы спасти их.

А что с другими убежищами? Все ли в порядке в них? Не вылезли ли их обитатели на поверхность, сочтя, что стало достаточно безопасно? А может, их откопали те, кто имел несчастье остаться снаружи, когда обрушились бомбы? Все ли в порядке у обитателей убежищ с рассудком? И что насчет абсолютной власти, которой обладают Надзиратели убежищ над их обитателями?

Я показал все свои заметки Тиму, и мы стали развивать идею. Я уверен, что именно он придумал термин «Убежище», но вот мысль про «счастливый №13» пришла в голову мне. Помню, как мы рассказали об Убежищах ребятам из маркетинга, когда они спросили, о чем будет наша игра. Как раз они и придумали для него, сперва как временный вариант, название Fallout, и мне оно сначала не понравилось — звучало не так грозно, как хотелось бы. Но со временем я как-то привык (будь моя воля, я бы назвал проект RadZone — о да!).

Я ТАК ЗАРАЗИЛСЯ ЭТОЙ ИДЕЕЙ, ЧТО МЫСЛИ БУКВАЛЬНО ПОЛЕЗЛИ У МЕНЯ ИЗ УШЕЙ.

Утопия Ирвина

Офис Interplay располагался в городке Ирвин, Калифорния (кстати, сегодня там находится штаб-квартира Blizzard Entertainment), который снаружи казался просто идиллией: высокие стеклянные здания, пальмы, никакой преступности или нищеты — будто бы наивные представления пятидесятых о городах будущего воплотились в реальность. Но за приятным фасадом скрывалась темная сущность — «Земельная компания Ирвина». Эта корпорация заправляла всеми аспектами жизни в городе, насаждая свои порядки ради поддержания его достойного облика. Так, для покраски зданий разрешалось только три цвета: светло-коричневый, песочный и необожженного кирпича. Сотрудники Interplay, ездившие на подержанных машинах, постоянно подвергались притеснениям со стороны полиции Ирвина, а если офис снаружи выглядел слишком грязным, город выписывал владельцу солидный штраф.

Конечно же, нам хотелось пошутить над владыками Ирвина, и мы решили поместить их в игру. Поскольку действие Fallout происходило в Южной Калифорнии, мы планировали разместить город под названием Утопия прямо на месте Ирвина. Он был окружен гигантской стальной стеной, патрулируемой боевыми роботами, и когда герой попадал внутрь, то обнаруживал идеальное сообщество людей, живущих так, как будто никакой войны не было. Правда, жители эти были отупевшими скотами, не способными ничего сделать без помощи своих роботов-помощников, которые на самом деле тайно правили ими. А самими роботами управлял суперкомпьютер, расположенный в центре города... и созданный «Земельной компанией Ирвина»! В довершение мы собирались поместить руины самой Interplay поблизости от Утопии, небольшое разрушенное здание со скелетами всех разработчиков посреди обломков. Эх, вот классно бы получилось!

МНОГИЕ ИЗ ЭТИХ РЕШЕНИЙ СПОСОБНЫ БЫЛИ СВЕСТИ ВЕДУЩЕГО С УМА, НО В ЭТОМ ЗАКЛЮЧАЛАСЬ ЧАСТЬ ВЕСЕЛЬЯ.

На нас напал Китай?

Согласно сюжету Fallout, ядерная война, с которой все началось, случилась между США и Китаем. После выхода игры многие спрашивали меня, почему врагом стала именно Поднебесная, а не давний противник — Советский Союз. Я принял это решение, вспомнив одну историю, связанную с моим знакомым разработчиком, Олегом из Москвы. Я общался с ним, когда еще работал помощником продюсера на проекте для обучения быстрой печати.

Как-то раз мы разговаривали с Олегом по телефону, и тут послышались какие-то приглушенные хлопки, после чего он ненадолго замолчал. Я спросил его, в чем дело, и он ответил, что это бандитская перестрелка на улице, — как будто не случилось ничего особенного. Я думал, что он шутит, но это оказалось правдой. После этого случая мне сложно было поверить, что когда-то могущественный СССР может хоть кому-то угрожать. Ну а следующая коммунистическая супердержава, которая приходит на ум, — это как раз Китай.

Почему я не могу перелезать через стены?

Когда наконец началась непосредственная разработка, мы быстро решили сами для себя, какого рода игра должна получиться, и приняли ряд основополагающих решений. Поскольку многие из нас были заядлыми игроками в настолки, нам нравилось то разнообразие методов решения проблем, которые они предоставляли. Многие из этих решений способны были свести ведущего с ума, но в этом заключалась часть веселья.

Например, если ведущий говорил: «Вы видите двух бандитов впереди», — у вас появлялась масса вариантов действий. Спрятаться в кустах в засаде, найти укрытие и достать лук, подойти поближе для переговоров либо запугать их, чтобы они сами отдали вам деньги. Либо пробежать мимо бандитов с воплями: «О нет! Оно гонится за мной! Спасайтесь!» Очень редко хороший игрок сказал бы банальное: «Я нападаю на них».

В GURPS многое также зависело от умений персонажа, а сражения бывали крайне опасными. Героев легко могли одолеть даже слабые противники, и игрокам приходилось во всем полагаться на умения — которых в GURPS ну очень много (серьезно, на момент разработки Fallout их уже были сотни, а в текущей версии правил их более тысячи). Обычным делом было иметь дюжину с лишним навыков у персонажа, пускай вы использовали из них лишь пяток за всю сессию. Все это подвигло нас к ряду очень важных решений.

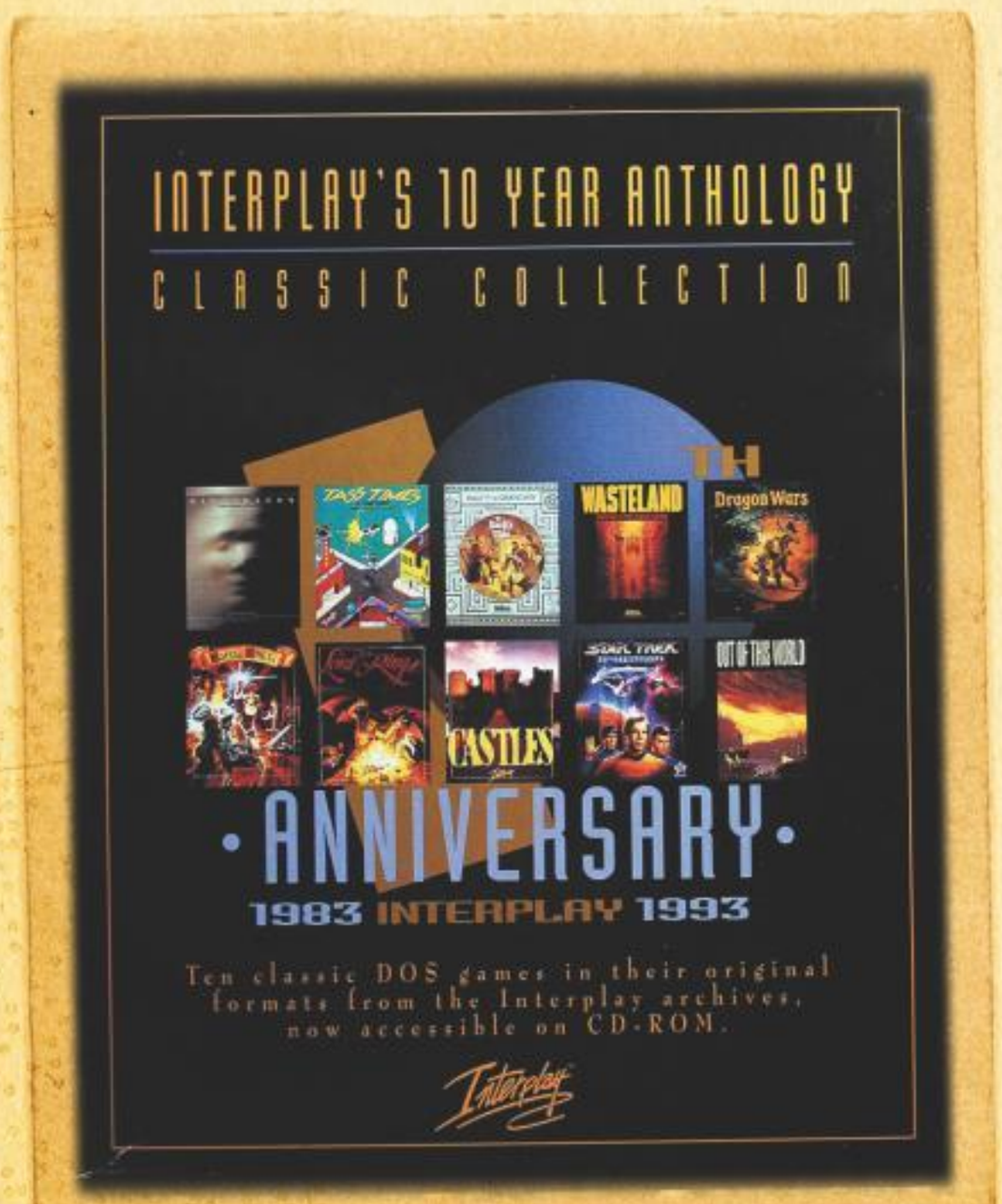
КОЧУЮЩАЯ БАНДА КАННИБАЛОВ, НАРЯЖЕННЫХ ЗЛОБНЫМИ КЛОУНАМИ? ОТЛИЧНО!

Правило №1. Разнообразие методов. Каждая проблема в игре всегда должна решаться несколькими способами.

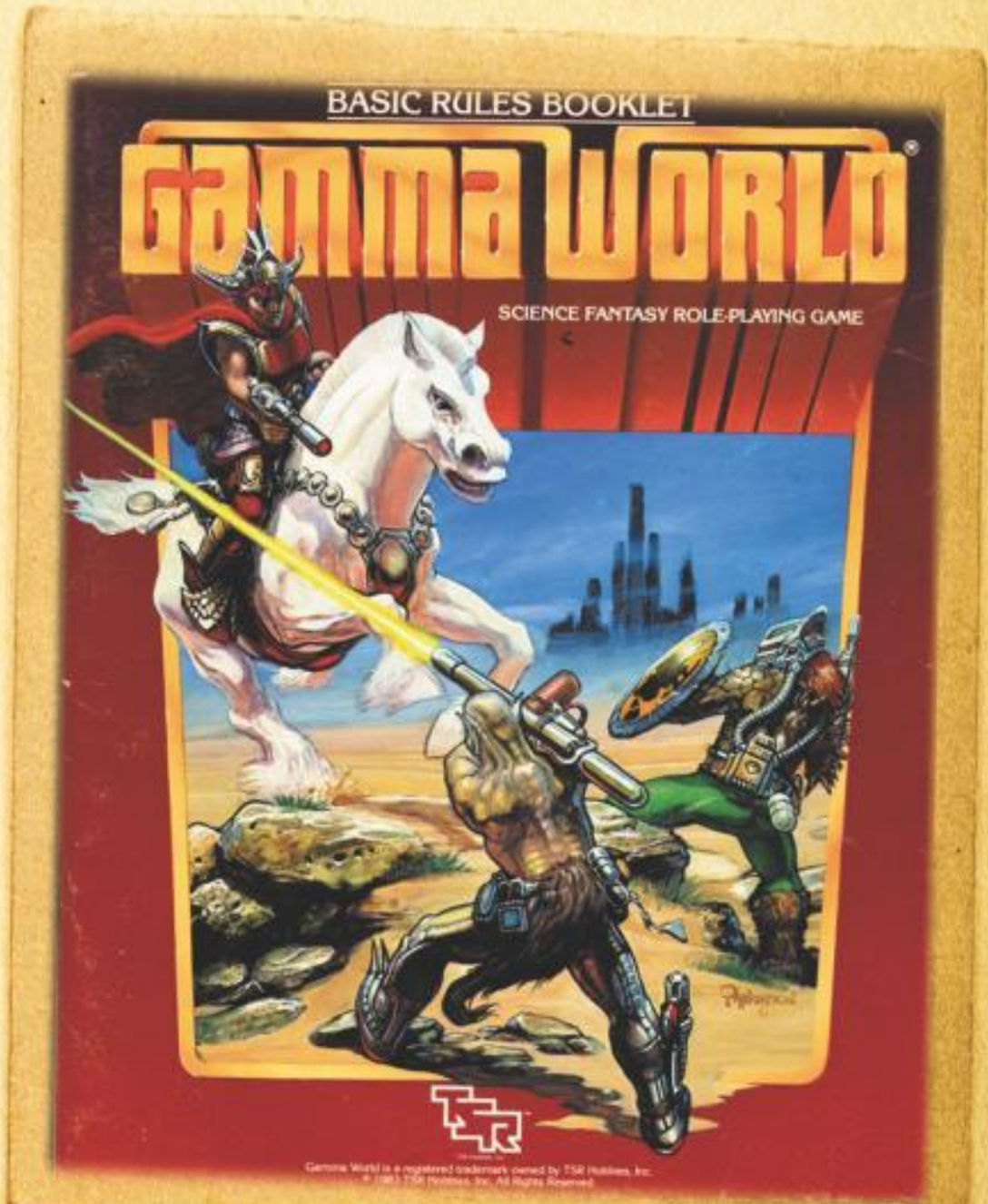
Правило №2. Не должно быть бесполезных умений. Любой из навыков, что сможет изучить герой, должен пригодиться в той или иной ситуации. То есть игрок никогда не встанет перед выбором: «Хотите ли вы сражаться или убежать?» У него всегда будет огромный выбор решений для любой заварухи. Если он развивал, например, навык «запугивание», у него должна быть возможность использовать его как можно чаще.

Правило №3. Черный юмор — это здорово. Комедия — плохо. Мне хотелось, чтобы игра была пугающе правдоподобной. У игрока должно быть чувство, что этот мир враждебен к нему. Нигде не безопасно, никому нельзя верить. Любой неверный шаг может стать последним. Но это означало, что нам приходилось несколько сдерживать себя. Кочующая банда каннибалов, наряженных злобными клоунами? Отлично! Но чтобы они кидались тортами — это уже никуда не годится. Большая часть юмора содержалась в диалогах. Мы решили, что любой живущий в этом проклятом мире за пределами

ЧЕРНЫЙ ЮМОР — ЭТО ЗДОРОВО. КОМЕДИЯ — ПЛОХО.

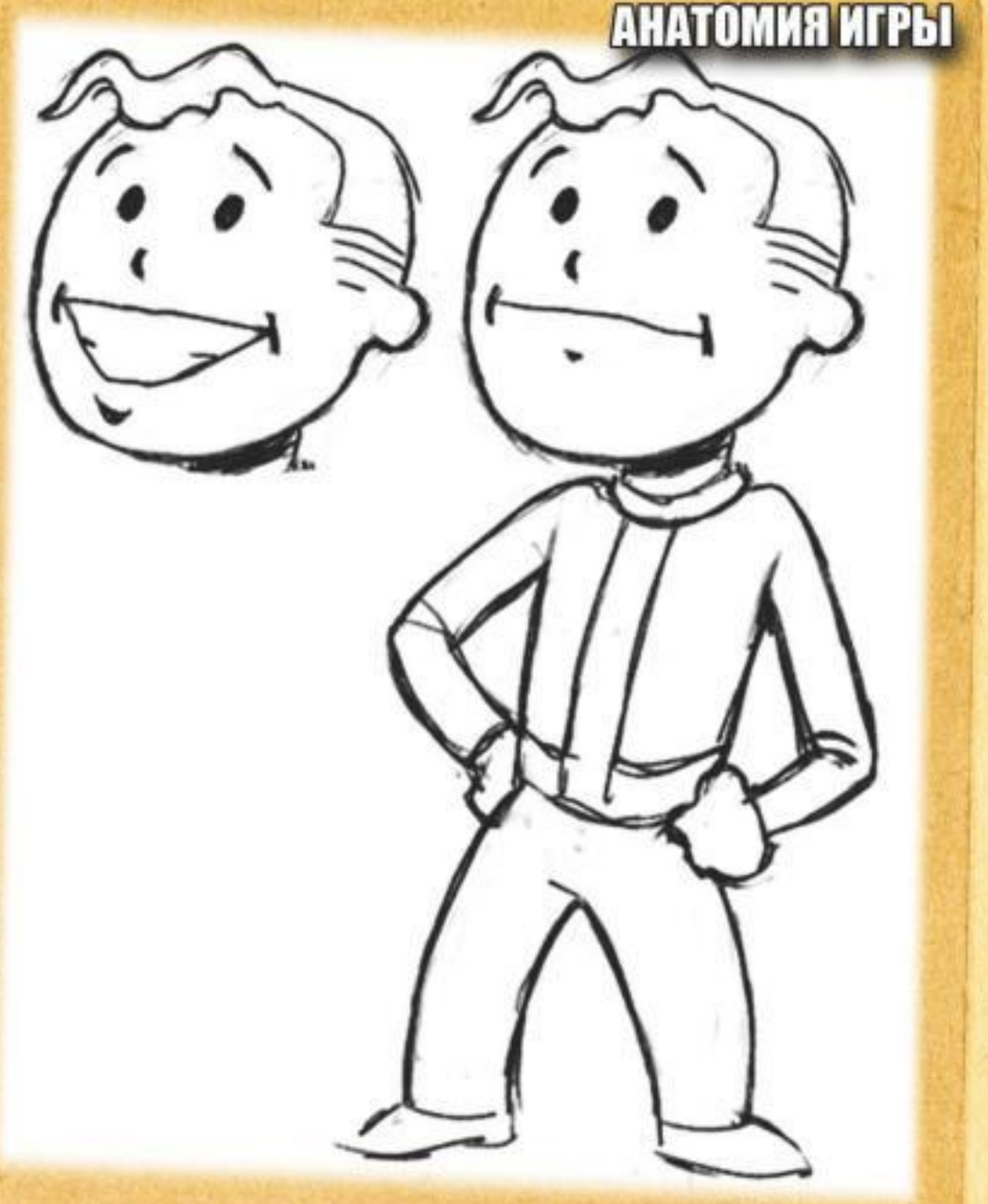


Сборник "Десятилетие Interplay" - ностальгическая прогулка в прошлое, когда компания еще не превратилась в корпорацию с бестолковым топ-менеджментом.



События настольной постапокалиптической игры Gamma World происходят в 25-м веке. Ее Седьмая редакция вышла в 2010 году.

Эта картинка проходит под названием "Комикс Fallout". Жаль, что такой не выходил на самом деле.



Символ серии - забавного человечка Vault Boy, тоже придумал Леонард Боярский.

Убежищ должен быть немного спятившим — просто чтобы спокойно воспринимать ежедневно творящиеся ужасы. И это позволило создать нам ряд действительно запоминающихся персонажей. Кстати, идея про банду клоунов пришла мне в голову после просмотра аниме «Акира», но я понял, что это не слишком вписывается в создаваемый нами мир.

Правило №4. Позволить игроку проходить игру так, как ему хочется. Одна из важных составляющих настольных ролевых игр — создание собственного персонажа. Конечно, во многих компьютерных RPG вам позволяют выбрать пол и параметры героя, но мы хотели дать игроку возможность создать персонажа под свой стиль прохождения.

Хочет ли он стать крутым стрелком? Качком с холодным оружием? Ловкачом, по которому невозможно попасть? А может, способным уговорить кого угодно на что угодно? Любой из этих вариантов (и любая комбинация из них) должен быть доступным за счет выбора умений и характеристик героя. А главное — как бы игрок ни развивал персонажа, 'он все равно должен быть способен пройти игру до конца. Что, если герой очень хорошо умеет убеждать, но бесполезен в бою? Если кто-то хочет пройти игру таким персонажем, мы должны обеспечить ему это — путем найма союзников, помогающих в боях, и мирного решения большей части конфликтов.

«Технология Расчлененка»

Ах, Леонард Боярский! Этот парень — отличный художник, который держал весь визуальный образ игры у себя в голове. Громкий, грубый и чертовски веселый, словно Ленни Брюс, футболку с изображением которого он часто носил.

Мы как раз решили, что наша игра будет очень кровавой. Кажется, Тим придумал термин «Технология Расчлененка», упоминание о которой мы даже хотели поместить на обложку. Смысл его заключался в том, что при критических ранениях враги исторгали фонтаны крови, словно в фильмах братьев Шоу, и только после этого падали замертво. Кроме того, анимация смерти зависела от того, что ее вызвало — разрубание мечом пополам, превращение в решето от пуль или в дымящуюся кучку пепла при попадании лазером.

Однажды у нас было собрание про персонажей и наборы анимаций (в том числе предсмертных) для них, и Леонард обратил внимание, что в списке есть дети. Он в замешательстве спросил: «И дети тоже? Мы действительно хотим этого?» Я замешкался, представив, как родители заходят в комнату гипотетического маленького Тимми и наблюдают, как тот превращает в фарш целую толпу детей с помощью пулемета. Но принципы возобладали, и я ответил: «Да, мы пойдем на это».

Я ЗАМЕШКАЛСЯ, ПРЕДСТАВИВ, КАК РОДИТЕЛИ ЗАХОДЯТ В КОМНАТУ ГИПОТЕТИЧЕСКОГО МАЛЕНЬКОГО ТИММИ И НАБЛЮДАЮТ, КАК ТОТ ПРЕВРАЩАЕТ В ФАРШ ЦЕЛУЮ ТОЛПУ ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ПУЛЕМЕТА.

Дело в том, что мне хотелось позволить игроку делать что угодно — но и заставить его жить с последствиями своих решений. Обокрали магазин? Больше вам ничего здесь не продадут. Устроили пальбу в городе? В следующий раз охранники сразу нападут на вас. Убили детей? Заработали отвратительную репутацию, и никто из жителей Пустоши не станет с вами общаться, кроме самых отмороженных либо тех, кому нечего терять. Хотите быть злодеем — тогда к вам и будут относиться соответственно.

Это решение, конечно, аукнулось нам. Особенно оттянулись эти сумасшедшие в отделе тестирования. Они использовали умение «обчистка карманов» на ребенке, которое открывало его снаряжение. Вместо того чтобы забрать что-то оттуда, они клали парню в карман взведенную взрывчатку, после чего прятали своего героя в укрытие. Ребенок отбегал обратно к своим товарищам... и БА-БАХ! Я слышал, что тестеры даже устроили соревнование, у кого получится взорвать как можно больше детей за один заход. Больные на голову придурки! Нет, конечно, это смешной трюк, но они все равно больные.

Я СЛЫШАЛ, ЧТО ТЕСТЕРЫ ДАЖЕ УСТРОИЛИ СОРЕВНОВАНИЕ, У КОГО ПОЛУЧИТСЯ ВЗОРВАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ДЕТЕЙ ЗА ОДИН ЗАХОД. БОЛЬНЫЕ НА ГОЛОВУ ПРИДУРКИ!

Начало игры должно было разворачиваться в Убежище, но эта задумка воплотилась лишь в Fallout 3.

Другое наследие первой части - силовая броня, перекочевавшая в игру Bethesda почти без изменений.

МАРКЕТИНГОВЫЙ ОТДЕЛ INTERPLAY НЕ ВИДЕЛ НИЧЕГО ЗАЗОРНОГО В ТОМ, ЧТО В НАШЕЙ ИГРЕ БУДЕТ РУГАНЬ.

Я могу говорить «жопа»!

Еще мы хотели, чтобы наши герои не стеснялись в выражениях, вплоть до матюгов. Напоминаю, что на дворе стоял 1995 год и слово «жопа» было запрещено к употреблению даже на радио. Многим людям не нравилось насилие в видеоиграх, а предприимчивые сенаторы с удовольствием демонизировали новый вид искусства ради поддержки избирателей.

К счастью, маркетинговый отдел Interplay не видел ничего зазорного в том, что в нашей игре будет ругань. Если мы не употребляли ни одно из «семи ругательств» Джорджа Карлина (американский комик, который в одном из своих выступлений перечислил, какие семь слов запрещено говорить на телевидении), нам ничего не грозило. Мой старый приятель-одноклассник Майк Грин, который тоже работал в Interplay, до сих пор вспоминает, как я бежал радостный по коридорам офиса и кричал: «Я могу говорить «жопа»!»

Кстати, о забавных запретах: когда мы отправили версию Lord of the Rings для SNES в Nintendo для утверждения, те завернули проект. Причина? Строчка «девять колец для людей, кому суждено умереть». В игре для Super Nintendo нельзя было использовать слово «умереть» — я не шучу. Мы сказали им, что это цитата из общепризнанной классики литературы, но они стояли на своем.

Тогда продюсер проекта в гневе заменил эту строчку на «людей, кому суждено рыдать» (die и cry в английском звучат похоже), а у всех фанатов Толкина в офисе тотчас случился сердечный приступ. Но тут в дело вмешались юристы Interplay, которые указали, что существует масса японских игр, в переводе которых на английский используется слово «умереть». А нам, гайдзинам, выходит, нельзя? Только тогда Nintendo пошла на попятную.

В 1999 году, когда я уже покинул Interplay, компания вновь привлекла внимание политиков, издав **Kingpin: Life of Crime** от студии **Xatrix**, в которой диалоги намеренно содержали огромное количество ненормативной лексики. Сенатор Либерман, приводивший игру в качестве довода в пользу жесткого контроля над игровой индустрией, ошибочно называл ее «You're gonna die» — таков был ее рекламный слоган. Директор по маркетингу Interplay тогда отметил: «Не знаю даже, что больше удручает — что нашу игру клеймят как преступление против человечества или что он не смог даже запомнить ее название».

Но что-то я отошел от темы!

МНОГИМ ЛЮДЯМ НЕ НРАВИЛОСЬ НАСИЛИЕ В ВИДЕОИГРАХ, А ПРЕДПРИИМЧИВЫЕ СЕНАТОРЫ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ДЕМОНИЗИРОВАЛИ НОВЫЙ ВИД ИСКУССТВА РАДИ ПОДДЕРЖКИ ИЗБИРАТЕЛЕЙ.

Мыслить масштабно! Ну, не настолько...

Как и многие дизайнеры, я люблю мыслить масштабно. Если кто-то предлагает мне сочинить побочное задание, мне приходится бить себя по рукам, иначе я накатаю сценарий, достойный Туата де Дананн (персонажи ирландской мифологии, известные талантом сочинительства). То же касается и технических моментов: хороший дизайнер всегда старается выйти за рамки возможного. Поэтому, хотя я стремился сделать самую грандиозную и лучшую игру на свете, часть задумок в финальную версию не попала.

Так, начало игры планировалось куда более обширным — не просто показать ролик с Надзирателем, отправляющим героя за водяным чипом, а стартовать в Убежище 13. Персонаж начинал бы в своей комнате; на фоне слышится приятная музыка, а компьютерный голос советует ему одеться. В шкафу висит куча комбинезонов одинакового цвета, и когда он выходит в коридор, то видит людей в такой же одежде, направляющихся по своим делам. Некоторые из них жалуются на неприятный привкус воды. Место работы персонажа зависело бы от умений, в которых силен ваш герой — охранник, ученый, механик или пиарщик Убежища. Игрок смог бы найти несколько полезных предметов и поговорить с жителями. Некоторые из них опасаются проблем с качеством воды, но слишком напуганы, чтобы обсуждать это публично. Однако ваша каждодневная рутина скоро нарушается вызовом к Надзирателю.

Он объясняет, что чип, перерабатывающий воду для повторного использования, исчерпал ресурс и очень скоро жидкость станет токсичной. Центральный компьютер Убежища выбрал вашего героя как наиболее подходящего кандидата для вылазки наружу и поисков нового чипа.

После этого вы смогли бы запастись снаряжением — вернее, выпросить, одолжить или украсть припасы. Все знают о вашем путешествии и надеются на ваше благополучное возвращение. Кто-то очень хочет знать, что же творится на поверхности, а кто-то считает, что вас ждет скорая смерть. Огромные двери убежища распахиваются, и вы вступаете в туннели, ведущие наружу... и только тут начинается игра, что поступила в итоге в продажу.

Я считаю, что такая подготовка была бы важна для игрока, чтобы он понял, как много жизней зависит от его успеха. Мне

УВЫ, В ИТОГЕ УБЕЖИЩЕ 13 ПРИШЛОСЬ ВЫРЕЗАТЬ ИЗ ИГРЫ, ЧТОБЫ УЛОЖИТЬСЯ В СРОКИ.

ОГРОМНЫЕ ДВЕРИ УБЕЖИЩА РАСПАХИВАЮТСЯ, И ВЫ ВСТУПАЕТЕ В ТУННЕЛИ, ВЕДУЩИЕ НАРУЖУ... И ТОЛЬКО ТУТ НАЧИНАЕТСЯ ИГРА, ЧТО ПОСТУПИЛА В ИТОГЕ В ПРОДАЖУ.

хотелось сделать Убежище базой, на которую можно было бы возвращаться в любое время, и чтобы на нее иногда нападали пустынные банды, а со временем — и супермутанты Мастера, которые утащили бы вашу семью на базу Марипоза, если, конечно, им не помешать.

Увы, в итоге Убежище 13 пришлось вырезать из игры, чтобы уложиться в сроки. Я опечален этим, но бизнес есть бизнес, иногда приходится принимать сложные решения. Когда много лет спустя, играя в Fallout 3, я впервые выбрался из Убежища наружу, у меня даже перехватило дыхание — такое ощущение неизведанного и опасности на меня накатило. И именно это чувство я пытался воплотить еще в оригинале.

Я хочу соблазнять всех подряд!

Еще одна безумная идея, которую я хотел внедрить, — расписать порядок дня для неигровых персонажей, как в **Ultima 6**. Например, лесоруб поднимается в 6 утра, до 7 утра завтракает, идет валить деревья до 5 вечера, возвращается домой и в 9 вечера ложится спать. Таким образом, создается убедительная иллюзия живого мира.

Но мне, конечно, не хотелось просто копировать идею — я хотел расширить ее.

— Если персонаж занимается чисткой канализации, он знает, куда ему идти, что там делать и сколько времени займет каждое действие. И если игрок решит понаблюдать за ним целый день, то он будет вести себя реалистично.

— Можно вмешиваться в распорядок дня персонажа. Например, можно договориться с ним встретиться в 8 вечера у фонтана, и он будет там ждать с 8 до 9 вечера — и очень разозлится, если вы не придете. Кроме того, если в городе что-то происходит, жители не остаются безучастными: например, в случае перестрелки побегут за помощью, спрячутся или попытаются скрутить преступника.

— Можно поговорить с кем угодно о чем угодно, и у персонажей были бы разные характеры, под которые нужно подстраиваться. Кроме того, они запоминали бы героя. Если вы рассмешили персонажа или помогли ему, он станет относиться к герою уважительно, подружится с ним или даже влюбится.

—Из-за того, что кто угодно может стать вашим другом или даже любовником, вы можете нанять любого персонажа в игре в свой отряд. Это сделало бы умение «соблазнения» чрезвычайно полезным для героев а-ля Мата Хари.

— Однако, если ваши действия не нравятся спутнику, он может покинуть вас. Но не обязательно. Например, со временем порицающий героя за пьянство напарник может даже выпить вместе с ним (все зависит от силы его характера).

— Репутация превыше всего. По ходу ваших приключений люди при встрече начинали бы говорить: «Эй, это же тот самый, кто убил Гизмо в Джанктауне», — и по-разному реагировать на это.

Хотя в итоге в Fallout попала лишь малая часть из всего перечисленного, я рад, что похожие идеи воплотились в других проектах. Так, когда я увидел **Fable**, то тут же стал говорить знакомым: «Вот видите! Я не спятил — такое и правда можно реализовать!»

РЕПУТАЦИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО. ПО ХОДУ ВАШИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛЮДИ ПРИ ВСТРЕЧЕ НАЧИНАЛИ БЫ ГОВОРИТЬ: «ЭЙ, ЭТО ЖЕ ТОТ САМЫЙ, КТО УБИЛ ГИЗМО В ДЖАНКТАУНЕ», — И ПО-РАЗНОМУ РЕАГИРОВАТЬ НА ЭТО.

Ролевые игры — не шутка

Так как Fallout изначально задумывался первой игрой из целого цикла на основе GURPS, мы должны были воплотить настольные правила в цифровом виде как можно более точно, чтобы в дальнейшем использовать этот движок для новых игр.

В ТО ВРЕМЯ Я БЕЗУДЕРЖНО ИГРАЛ В X-COM: UFO DEFENSE, И ИМЕННО ЕЙ FALLOUT ОБЯЗАН ИЗОМЕТРИЧЕСКОЙ ПЕРСПЕКТИВОЙ И ПОШАГОВОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМОЙ.

Перво-наперво я засел за создание интерфейса. Наша команда хорошо знала GURPS, поскольку мы постоянно играли в нее. Это очень глубокая система с множеством умений персонажа. В то время я безудержно играл в **X-COM: UFO Defense**, и именно ей Fallout обязан изометрической перспективой и пошаговой боевой системой. В интерфейсе мне тоже хотелось сделать нечто похожее.

Я сохранил крупные кнопки для использования оружия в руках персонажа, но нужно было еще упихнуть куда-то иконки для других действий. Контекстная строка внизу экрана подсказывала кнопки, на которые вы наводили курсор, а было их очень много. Смена положения тела,

Разработчики пробовали разные стили художественного решения - от мультяшного до реалистичного.

На ранних этапах на всех артах проекта гордо красовался логотип GURPS, но потом от него пришлось отказаться.

В первой части отсылок к гангстерской тематике было гораздо меньше, чем в продолжении и тем более в New Vegas.

ЭТО ОКАЗАЛСЯ САМЫЙ СЛОЖНЫЙ И НЕИНТУИТИВНЫЙ ИНТЕРФЕЙС, КОТОРЫЙ ОНИ ТОЛЬКО ЗНАЛИ.

активных способностей, применения умений, смены снаряжения, просмотра репутации, характеристик, кнопки для атаки, защиты, уклонения, акробатических трюков... у вас тоже уже голова идет кругом?

В конце концов я все-таки сумел нарисовать интерфейс, вмещающий в себя все действия, доступные в GURPS, ребята запрограммировали его и отдали тестерам на проверку. Это оказался самый сложный и неинтуитивный интерфейс, который они только знали. Даже тестеры, знакомые с GURPS, терялись среди десятков возможностей и кнопок с различными переключателями.

ПРИШЕЛ ОТВЕТ: «НЕ УТВЕРЖДЕНО, СЛИШКОМ ЖЕСТОКО».

Единственное, что сохранилось в итоге от этого дизайна, — большие картинки для предметов в руках и контекстная строка внизу. Кроме того, стало очевидно, что досконально оцифровать GURPS — слишком неподъемная задача, необходимо создать некую облегченную систему, которая сгодится для нашей игры.

GURPS превращается в проблему

Тем временем Леонард и Джейсон Андерсон (позже они вместе с Тимом Кейном ушли из Interplay и основали студию **Troika Games**) закончили работу над вступительным роликом. Он представлял собой черно-белую нарезку псевдодокументальных кадров в духе телепередач пятидесятых, показывающую завязку игры. В одной из сцен два солдата в силовой броне убивают стоящего на коленях пленника выстрелом в затылок и потом радостно машут в камеру. Короткая зарисовка, дающая понять, что перед вами очень жестокая игра.

Нам всем ролик очень понравился, и мы отправили его посмотреть в Steve Jackson Games.

Тут-то все и началось. Пришел ответ: «Не утверждено, слишком жестоко». Чего-о-о? Слишком жестоко? Они вообще игру нашу видели? В ней повсюду кровь и насилие! У нас есть «Технология Расчлененка»! В ней можно распилить человека пополам бензопилой, елки-палки!

Как выяснилось, разрабатываемую нами игру они действительно ни разу не видели. Про фразу «чем больше насилия, тем лучше» никто и не думал вспоминать, и стало очевидно, что игру придется серьезно переделать, если мы хотим утверждения от владельца лицензии. Пришлось принимать решение — сохранить права на GURPS и распрощаться с творческой свободой либо отказаться от механики и интерфейса, над которыми мы бились столько времени, начав все заново.

Вот так на свет и появилась ролевая система SPECIAL, а мы избавились сразу от проблем с лицензиаром и слишком сложной механикой. Собственно, SPECIAL — как раз та самая «облегченная GURPS», над которой мы уже начали работать, так что все в итоге сложилось к лучшему.

Дети, всегда заканчивайте то, что начали!

Очень жаль, что я не могу продолжить рассказ о разработке Fallout, когда она вышла на финишную прямую, или о том, как некоторые принятые ближе к релизу решения сделали игру столь великой.

Одно из самых ответственных решений в моей жизни — покинуть Interplay, когда работа над Fallout еще продолжалась. Мой старый друг «Бургер» Билл как раз основал собственную компанию и пригласил меня на должность креативного директора.

Сценарий Fallout к тому моменту уже был полностью готов, как и локации, персонажи и квесты. Мне давно не нравился курс Interplay на производство «игр как кино», да и обида за отмену моих прошлых проектов еще не прошла, поэтому я согласился на предложение Билла.

Даже годы спустя я все еще сожалею, что не дождался релиза Fallout. Хотя я многому научился в новой студии, заканчивать начатое — это очень важно. Хорош или плох результат, удачна игра или провалилась, испытываешь ты радость или муки... в любом случае ты получишь бесценный опыт. А вот если бросить дело рук своих — после ощущаешь только пустоту внутри.

РЕДКО УДАЕТСЯ НАЙТИ КОМАНДУ КРЕАТИВНЫХ ПРОФЕССИОНАЛОВ, СПОСОБНЫХ РАБОТАТЬ ВМЕСТЕ.

Игры — это удивительный пример совместного творчества. Редко удается найти команду креативных профессионалов, способных работать вместе и задавшихся целью создать выдающийся проект. Если вы когда-нибудь окажетесь в такой — ни за что не уходите, сами себе потом спасибо скажете.

Fallout вышел!

Я снова ощутил себя ребенком. Мне только исполнилось двадцать пять, и я отправился в магазин с пачкой денег, подаренных на день рождения. Я зашел в Babbage и направился мимо полок с играми для PlayStation, Nintendo 64 и 3DO в заднюю часть магазина, где хранились настоящие сокровища — игры для PC. Роясь на четырех стеллажах, заставленных CD-дисками с клонами Doom и проектами по кинолицензиям, я обратил внимание на приметную коробку ржавого цвета. Полный ностальгических воспоминаний о Wasteland, я побежал с ней обратно в офис, чтобы опробовать новинку.

Мне очень понравилось, какими в итоге получились сюжет, мир и персонажи. Но еще больше меня впечатлило качество игры: озвученные и анимированные «говорящие головы» вывели ее на новый уровень интерактивных развлечений.

Чудесно наблюдать, как Fallout пережил испытание временем и каких преданных фанатов приобрел. Это великолепная работа от выдающегося коллектива единомышленников. Я горжусь тем, что был частью команды Interplay, задавшейся целью «сделать лучшую игру на основе GURPS на свете».

В завершение — еще одна история. Недавно я был на Тайване с лекцией о принципах геймдизайна, и после выступления ко мне подошел молодой дизайнер и сказал, что Fallout изменил его жизнь. Он играл в него в детстве, и для него наш проект стал образцом того, что можно реализовать в играх, побудил его стать разработчиком. Он поблагодарил меня и всю команду за этот пример для подражания.

Ему и всем фанатам Fallout со всего мира я могу сказать лишь одно: «Нет, это вам спасибо!» ■

У НАС ЕСТЬ «ТЕХНОЛОГИЯ РАСЧЛЕНЕНКА»! В НЕЙ МОЖНО РАСПИЛИТЬ ЧЕЛОВЕКА ПОПОЛАМ БЕНЗОПИЛОЙ, ЕЛКИ-ПАЛКИ!

реклама

С 28 ИЮНЯ В КИНО В 3D

Денис Мурин

Жанр
Экшен

Издатель
Bethesda Softworks

Разработчик
Arkane Studios191

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
2012 год

DISHONORED

В далеком 2006 году маленькая французская студия Arkane выпустила не по-французски суровую игру Dark Messiah of Might & Magic. Игра запомнилась, как ни странно, не сюжетом, который вписывается в историю серии Heroes of Might and Magic, не яркими персонажами, а… мясом. Главный герой рубил. Главный герой жег. Главный герой выкалывал глаза циклопам и, словно царь Леонид, могучими пинками сбрасывал врагов в бесчисленные пропасти. Потом французы подружились с Bethesda и грозятся выпустить Dishonored — то же самое, только в интеллигентной обертке.

0:03

МИР

Dishonored неуловимо напоминает десятки игр, фильмов и книг сразу. Машинотрамваи подозрительно похожи на броневички Альянса из Half-Life 2, по балам разгуливают братья-близнецы Джей Си Дентона, яростные схватки на мечах мы уже видели из глаз самого Темного Мессии, а пропитанная смогом и магией викторианская Англия была в Fable 3. И это совершенно естественно, ведь к дизайну игры причастны такие люди, как Виктор Антонов, дизайнер Half-Life 2 и не увидевшей свет The Crossing, и Харви Смит, ответственный за System Shock и оригинальную дилогию Deus Ex. Но не стоит пугаться, Dishonored хватает и собственных идей.

0:15

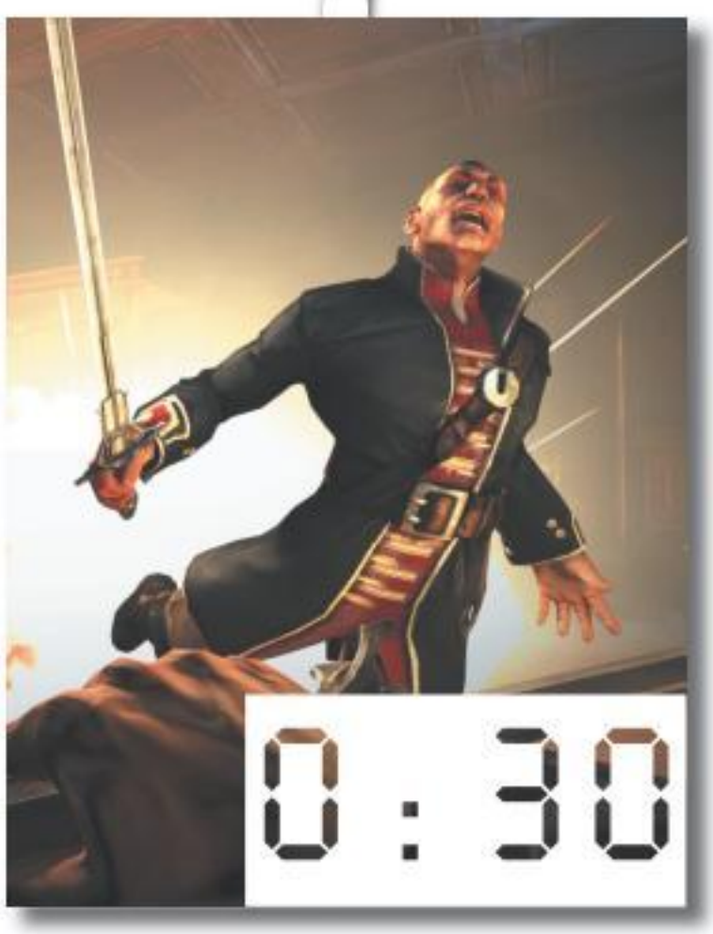
ГЕРОЙ

Как мы уже рассказывали в прошлом превью, главный герой Dishonored — бывший телохранитель погибшей Императрицы. Теперь мы также знаем, что на руке у него есть волшебная метка таинственного покровителя, а лицо скрывает странная маска, негласный символ игры.

0:30

МЕСТЬ

Ваша цель, продажный чиновник, решил зайти в бордель к девочкам. Что вы можете с ним сделать? Подкравшись сзади, можете перерезать мерзавцу горло. Мало крови? Можете остановить время, выпустить в его сторону пару-тройку арбалетных болтов и гранату — крови будет достаточно. Хотите чего-нибудь более элегантного? Всегда можно вселиться в подонка, как бы невзначай подойти к краю балкона и спрыгнуть. Главное — успеть вовремя выскочить из его тела, иначе игра может закончиться вместе с жизнью продажного чинуши. Ну и, конечно, можно просто достать мечи и гранаты и просто перебить всех к чертовой матери. Ведь, как учит нас Сорок Седьмой, хороший свидетель — мертвый свидетель!



0:33

ЭКОСИСТЕМА

Как и в серии Hitman, если герой не будет делать ничего радикального, то действо на экране будет разворачиваться по сценарию. В элитный бордель «Кошкин дом» (серьезно, Cat House) постепенно будут съезжаться гости, прислуга будет прислуживать, охрана — охранять, а девочки где-то в глубоких подвальных помещениях — готовиться. Затем дамы поднимутся наверх в залы, где к ним по каждой мелочи будет приставать Мадам, после чего все-таки отправит леди к джентльменам. Но все это вы сможете увидеть, только если будете вести себя тихо.

0:50

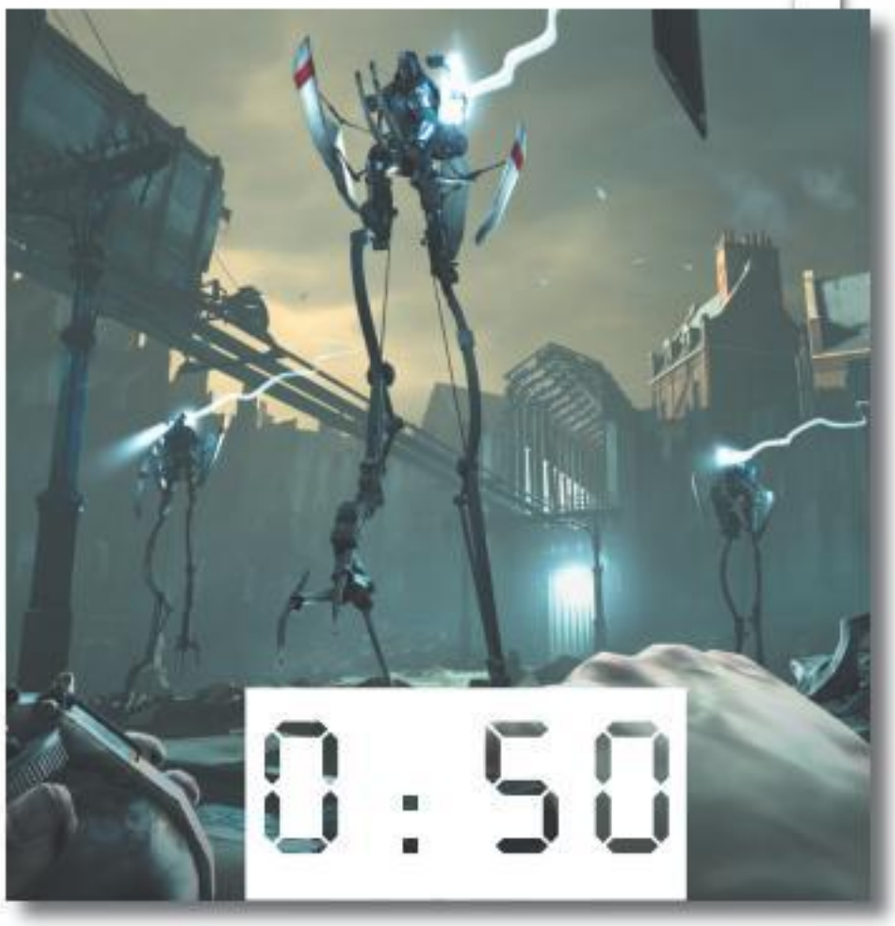
СТРАЖИ

Если же будете буянить, то мало того, что все разбегутся, так еще и по вашу душу придут вот такие создания на ходулях. Их называют Tallboys («высокие ребята»), и они защищают правопорядок. В смысле, охраняют богатых и разгоняют напалмовыми стрелами несогласных и просто бедных, чтобы не мешались. Tallboys защищены тяжелыми щитами, из-за которых они высовываются, только чтобы осмотреться или произвести по Корво несколько прицельных выстрелов. По новейшей моде они вооружены луками. Причем электрическими. Пророк из Crysis 3, Коннор из Assassin's Creed 3 и Лара Крофт жутко завидуют.

0:58

СТЕЛС

Чтобы не попадать в неприятные ситуации, Корво может просто прокрасться к цели. Но не ждите, что вокруг будут такие удобные вентиляционные шахты или стога с сеном, в которые никто не смотрит. Герою придется много бегать по крышам, лазить в окна и прятаться за элегантными портьерами, телепортируясь из одного укрытия в другое и задувая свечи, чтобы оставаться в тени. Как и в Hitman: Blood Money, незаметное прохождение игры дает некоторые бонусы, но в отличие от нее в Dishonored вся история будет слегка изменяться в результате ваших действий.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вы шедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц этой рубрики

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

РЕЦЕНЗИИ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Perfect World
ЗЕМЛИ ДУХОВ
- Таинственный мир Морай
- Радикально новые умения для каждого класса
- 3 могучие фракции – нелегкий выбор и большие возможности
- 7 000 000 игроков в России!
Врата открыты. Шагни в новый мир.
Издатель
@mail.ru
http://pw.mail.ru/
На правах рекламы

Дата выхода
Разработчики честно признались, что не знают, когда игра будет готова к релизу

Жанр
Беспредел на колесах

Издатель
Неизвестен

Разработчик
Stainless Games

Платформа
PC

Сайт игры
carmageddon.com/reincarnation

Александр Башкиров

CARMAGEDDON REINCARNATION

«СЕМЬ МЕТРОВ КИШОК НАМОТАЮТСЯ НА ОСИ ВАШЕГО АВТОМОБИЛЯ...»

После **Fallout**, **Syndicate** и **XCOM** чуть ли не единственным невозрожденным культовым франчайзом девяностых остается **Carmageddon** (1997), сделанная под явным влиянием фильма «Смертельная гонка 2000» автоаркада, очки в которой начислялись за сбитых и раздавленных пешеходов.

Мы до сих пор прекрасно помним обложку «Кармы» (покрытая шрамами физиономия маньяка-водителя Макса Дамажа), автомобиль «Красный орел» с характерным шипастым гребнем вдоль всего корпуса и второй после **Mortal Kombat** скандал вокруг жестокости в играх, превративший людей на улицах игры в наполненных зеленой слизью зомби.

Пути разработчика оригинала — британской студии **Stainless Games** — и издателя **SCi** разошлись после выпуска **Carmageddon 2: Carpocalypse Now** (1998). Третья серия, **Carmageddon 3: TDR 2000**, была разработана без участия Stainless и демонстрировала, насколько унылым занятием может оказаться охота за пешеходами, если создатели не смотрели (или не поняли) изначального фильма Пола Бартела с его специфическим черным юмором.

Ног у этого персонажа, как видите, нет. Поэтому в кабину его доставляет миниатюрный башенный кран.

В течение девяти лет SCi старалась запустить в производство четвертую серию — пока в 2009-м не стала частью **Square Enix**, солидного издателя, мало заинтересованного в размазанных по асфальту пешеходах и каких бы то ни было скандалах. В июне 2011 года Stainless сумела вернуть себе права на франчайз и взялась за новую «Карму» самостоятельно. Основатель студии и исполнительный директор **Carmageddon: Reincarnation** Нил Барнден, до этого отказавший в интервью множеству изданий, согласился побеседовать с нами и обсудить... фильмы восьмидесятых, игры девяностых и даже игровые особенности нового «Кармагеддона».

Американские психопаты

Чтобы понять логику и эстетику первого Carmageddon, достаточно пересмотреть знаменитую сцену из «Смертельной гонки», в которой медсестры заботливо выкатывают на автостраду кресла с престарелыми американцами.

В наше время такого в кино не увидишь — в ремейке «Смертельной гонки» (2008) за-

Наш собеседник
Нил Барнден

Должность:
Глава разработки Carmageddon: Reincarnation.

Предыдущее место работы:
Stainless Games, работал над другими частями Carmageddon.

О жестокости:
«Надо понимать, что наша игра не детская. Она для людей с устойчивой психикой, которые могут оценить мрачное чувство юмора».

Узнаете? «Орел» раскидывает внедорожники при помощи гигантских пружин — это пауэрап Opponent Repulsificator из второй части.

ключенные безопасно гонялись друг за другом по тюремному треку, а новый стиль безбашенного кинематографа (вроде «Адреналина» Марка Невелдайна и Брайана Тейлора) начисто лишен какой бы то ни было социальной сатиры или признаков интеллекта.

В общем, еще до разбора механики мы с порога огорошили разработчиков вопросом, будет ли Carmageddon: Reincarnation походить на оригинальную игру (и «Смертельную гонку») или же это очередной выхолощенный и беззубый ремейк? Вообще, когда беседуешь с разработчиками, да еще и с неразговорчивыми, такие вопросы задавать опасно — могут отказаться от беседы. Но в случае с авторами Carmageddon мы решили, что такое начало вполне допустимо. И угадали.

«При таране с достаточной скоростью семь метров кишок намотаются на оси вашего автомобиля. Вы потянете за собой умирающего пешехода, разбрасывающего легкие, печень, сердце, позвоночник и прочие запчасти по дороге, пока за вашей машиной не поскачет пустая оболочка!» — незамедлительно парировал наш сарказм Нил.

Кому нужны реалистичные слезы, мимика и километры фотореалистичных джунглей, когда современные технологии можно потратить на модель пешехода с полным комплектом внутренних органов и телесных жидкостей? Именно такой философии придерживаются разработчики.

«Мне бы не хотелось сравнивать нашу игру с киноремейками, потому что лично мне не известен ни один случай, когда ремейк получился бы лучше оригинала, — пожимает плечами Барнден. — Наша игра — это все та же черная сюрреалистическая комедия, что и оригинальная «Карма», только исполненная по-современному быстро, стильно и эффектно. С морями крови и кучей внутренностей».

Один из признаков современного стиля игры — новая модель «Красного орла», в точности копирующая бэтмобиль из фильмов Кристофера Нолана. Если помните, «Орел» из аддона **Splat Pack** для оригинального Carmageddon был срисован с бэтмобиля из фильмов Тима Бертона, так что тут разработчики снова верны традициям.

«Все наши новые автомобили и трассы приспособлены для акробатических трюков в духе того, что творил Бэтмен у Нолана. Иначе как игрокам заработать ачивмент Cunning Stunt?» Впрочем, другое известное авто — «Медведь» русского водителя Ивана Ублюдка — до сих пор выглядит как зеленый «заморожец» с гигантским секатором на переднем бампере.

Эту дамочку зовут Вал Хелла. Видимо, именно в Вальхаллу отправляются ее погибшие враги. Или, может быть, она сама хочет туда отправиться.

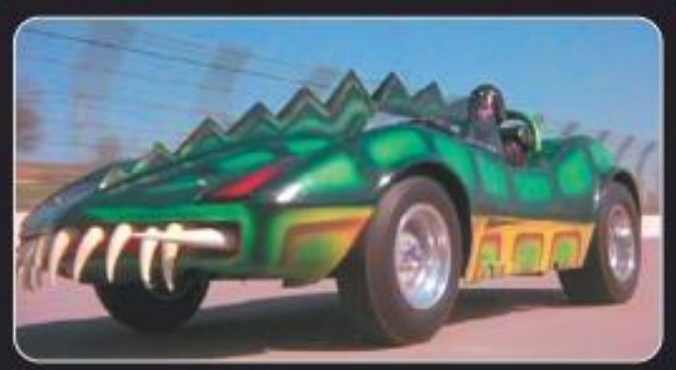
Смерть на пружинах

В первом «Кармагеддоне» окружения были цельные и просторные (город, рудник, завод), за игроком охотилась полиция на бронемашинах, а выиграть гонку можно было, только задавив всех пешеходов на карте, уничтожив все машины соперников или добравшись первым до финиша. Во второй части появились совершенно ненужные миссии («протаранить шесть спутниковых тарелок»), копы исчезли, а тематические карты разделили на наборы коротких уровней. Лично нам ближе игровая модель Carmageddon (чистая мясорубка в усредненно-городском окружении), нежели Carmageddon 2 (более спортивная форма состязаний с трюками и аренами). А вам?

«Да, нам тоже больше по душе первая часть, — охотно соглашается Барнден. — За исключением пауэрапов и более реалистичной модели разрушения автомобилей из Carmageddon 2. Разумеется, на современных технологиях машины будут мяться, корежиться и разваливаться еще более реалистично. Все активируемые игроком пауэрапы из второй части мы оставим — огнеметы, мины, мортиру — плюс добавим новые, не менее эффективные. Но в целом все будет в стиле первой серии».

Три машины-убийцы

«Красный орел» из Carmageddon — еще не самое жуткое, что может встретиться вам на пустынной дороге!



Монстр

Машина гонщика Франкенштейна (Дэвид Кэрредайн) из оригинальной «Смертельной гонки 2000» (1975) с зубами на бампере, фарами в стиле «глаза дракона» и окраской под змеиную чешую лихо прокладывает дорогу через простых пешеходов и гоночных бюрократов — а в финале давит президента США!
Бюджет у гениальной картины был всего $300 000, так что все машины тут — обвешанные фанерой дешевые «Фольксвагены» 1968 года выпуска. Франкенштейновский кар — это пустынное багги «ШалеВетт», построенное механиком-дизайнером Диком Дином на укороченном шасси от автомобиля «Фольксваген-жук».

Кристина

В хорроре Джона Карпентера по одноименному роману Стивена Кинга автомобиль «Плимут-фурия» 1958 года выпуска сходит с детройтского автомобильного конвейера под песню Bad to the Bone и начинает терроризировать маленький американский городок не хуже меняющего облик монстра из «Оно». В жизни эти автомобили поставлялись только в нестрашном бананово-желтом оттенке, так что создателям фильма пришлось перекрашивать авто в роковой, красный цвет. Машина редкая (всего было выпущено порядка 5000 экземпляров), так что трюки за нее исполняли модели «Бельведер-спорт» и «Савой» (визуально практически неотличимые). Всего в ходе съемок разбили двадцать один «Плимут».

Грузовик

В телефильме «Дуэль» (1971) режиссера-дебютанта Стивена Спилберга крохотный красный «Плимут-Валиант» главного героя преследуется громадным грузовиком (водителя которого мы так никогда и не увидим) на скорости 140 км в час.
Большая часть бюджета в $450 000 ушла на аренду, модификацию и отладку грузовика «Петербилт 281» 1960 года выпуска — выкрашенного в коричневый цвет дорожного динозавра с семитысячегалонной цистерной.

На первых артах Reincarnation «Орел» раскидывает внедорожники при помощи гигантских пружин — мы без труда узнаем пауэрап Opponent Repulsificator из второй части. «Еще будут всевозможные виды мин и минометов. Но главное оружие — это сама машина, без всяких излишеств вроде встроенных пулеметов».

Одной из самых больших ошибок Carmageddon 3: TDR 2000 была попытка разработчиков придать происходящему какое-то подобие сквозного сюжета. В Reincarnation все опять вернется к лаконичным текстовкам в стиле «Сегодня весь народ на стадионе — не бойтесь, кровь с искусственной травы легко смывается!».

«Мы тут в Stainless сюжетами особо не интересуемся. Я лично вообще пропускаю все ролики во всех играх и не понимаю, зачем они нужны».

В эпоху sandbox-игр и GTA-подобных симуляторов городов нас не может не волновать вопрос, будут ли Макс, Иван и другие водители (с именами вроде Дес Тракшн или Катя Строфа) оставаться в автомобилях — или все-таки лично охотиться за пешеходами с «Узи» в руках? «Обещаю, что водители будут вылетать через лобовое стекло и растекаться по капотам чужих машин. Но мы не планируем делать из Макса свободно бегающего персонажа — разве что в следующей серии... В Carmageddon: Reincarnation все разрушения придется совершать не выходя из автомобиля».

Что касается мультиплатформенности, то здесь разработчики пока не дают каких-то точных комментариев, хотя мы бы не удивились, увидев их игру даже на iPad. «Мы поддержим столько платформ, сколько физически сможем. Основная — PC (скорее всего, через Steam), потому что мы хотим сделать игру полностью модифицируемой и сразу же выпустить редактор контента для пользователей. Но наш движок Beelzebub — кросс-платформенный, так что версии для iOS и Android отнюдь не исключены».

■■■

Оригинальный Carmageddon — далеко не лучшая игра (и даже не лучшая гонка) девяностых, но это, безусловно, *ИГРА 1990-х* (очень надеемся, что вы понимаете, что мы хотим сказать этими словами), с оригинальным дизайном, настоящей сложностью и полным пренебрежением к политкорректности.

Все это никак не укладывается в рамки нынешней игровой индустрии и требований, которые предъявляют издатели высокобюджетных игр к современным разработчикам. Вот почему нас так радует, что Stainless разрабатывает Carmageddon: Reincarnation самостоятельно — без финансовой поддержки крупной компании, которая могла бы потребовать так или иначе усреднить игру, заточить ее под последний хит, казуалов или требования фокусной группы. Да, это значит, что разработчикам в какой-то момент может банально не хватить денег на доведение игры до современных стандартов. Но из всех ремейков новый «Кармагеддон» — самый самобытный и независимый. А значит — потенциально! — и самый успешный. ■

Будем ждать?

Разработчики оригинального Carmageddon предлагают всем желающим наматывать кишки на колеса — на новых технологиях, но со старым чувством юмора.

Процент готовности: 30%

Разработчики прислали нам ранний арт (нигде до этого не публиковался) машины русского персонажа — Ивана Ублюдка. Оцените глубину стереотипа: салатовый «запорожец» с колесами бигфута. Называется, конечно, «Медведь».

реклама

ПРОДАЁТСЯ ДОМ

Дом расположен недалеко от делового центра, в двух шагах от ст. телепорта «Элизиум». Рядом находится парк и вся необходимая инфраструктура.

AION 3.0

Торги начались!

© ООО «Иннова Системс», 2012. Все права защищены.
Aion® является зарегистрированным товарным знаком и принадлежит NCsoft Corporation.

В РАЗРАБОТКЕ

BORDERLANDS 2

GEARBOX ДЕЛАЕТ ИЗ КОСМИЧЕСКОГО ВЕСТЕРНА КОСМИЧЕСКУЮ RPG ПЛАНЕТАРНОГО МАСШТАБА

ЖАНР
Шутер
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
МУЛЬТИПЛЕЕР
Онлайн
Кооператив
САЙТ ИГРЫ
borderlands.com

ДАТА ВЫХОДА
18 сентября 2012 года

Александр Башкиров

Наш собеседник
Энтони Берч

Должность:
Сценарист Gearbox Software.

Предыдущее место работы:
Редактор сайта destructoid.com.

О первой Borderlands:
«Да, многие жаловались, что у игры слишком монотонный ритм, а локации навевают тоску. Бессмысленно во всем следовать общественному мнению, но вот тут пользователи абсолютно правы. Мы учтем эту ошибку».

2009 год. Стилизованная cel-shading-картинка, партия мрачных наемников, путешествующая по бескрайним пустошам и расстреливающая гигантских чудовищ под меланхоличную музыку Йеспера Кида... **Borderlands**.

Лучшая игра **Gearbox Software** интриговала не только смелым смешением двух жанров (шутера от первого лица и **Diablo**), но и общей атмосферой космического вестерна в духе сериала Firefly. Планета Пандора — это гигантская свалка на окраине галактики, космический аналог городка-призрака у вычерпанного до дна серебряного рудника.

Мы не прочь вернуться на Пандору пять лет спустя и со свежей четверкой наемников. Но неужели нам еще двадцать часов придется бродить по унылым развалинам?

Главный сценарист Borderlands 2 Энтони Берч, у которого мы взяли интервью, спешит успокоить.

Более 17,75 млн способов умереть

«Да, изрядный процент игроков жаловался на слишком захолустное окружение. Не всем нравится часами колесить по пустынной местности... — вздыхает Берч. — Поэтому первым делом мы взялись за разработку новых районов Пандоры, с яркими красками и неожиданной архитектурой».

В программе — ледяные пустоши, зеленые луга и футуристические тоталитарные мегалополисы (сплошь пропаганда, высокие технологии и роботы-убийцы).

Важно, чтобы падающий с роботов лут отличался не только цветом и цифрами, но и принципом действия. «Мы много работали над тем, чтобы оружие конкурирующих фирм действительно было разным».

Уникального перламутра в Borderlands 2 нет, однако трофеев будет падать значительно больше, и они будут разнооб-

Пока одна часть команды работает над Aliens: Colonial Marines, другая занимается этим.

Чужие, черви из «Дюны» или вот жуки из «Звездного десанта» Пола Верховена... В Gearbox не то что не скрывают, что они гики. Они выставляют это напоказ.

Это Майя. Летящий в пузыре псих, которого вы можете крупно рассмотреть на самом первом скриншоте в этой статье, сейчас испытывает на себе действие ее «чар».

На скриншотах игра заметно преобразилась, но в жизни мало отличается от первой части. Расстраиваться не от чего, тут суть все-таки не в визионерстве.

разнее. В первой части — с учетом дополнений — было около 17 млн видов оружия. Во второй их... еще больше.

«Возьмем, к примеру, пистолеты-пулеметы. Если у вас SMG фирмы Dahl, то он будет бить только в автоматическом режиме, зато очень мощно и с минимальным разбросом. Если вы работаете с одноразовым пистолетом-пулеметом марки Tediore, то при каждой перезарядке вам придется выкидывать свой SMG, как гранату, и доставать из рюкзака новый — точно такой же. Это настолько дешевое оружие, что к нему просто незачем производить сменные обоймы. Фактически это одноразовый фотоаппарат от мира оборонной промышленности».

Другие собираемые с роботов вещи тоже стали интереснее. Например, щиты. Модель Roid накидывает бонус к урону рукопашным оружием после поглощения атаки соперника, Impact-щиты при полной зарядке увеличивают урон от выстрелов, Spike-щиты (то есть щиты с шипами) наносят повреждения всем, кому не посчастливилось связаться с вами в ближнем бою.

Сирены и турели

«Кроме того, мы переосмыслили сами ролевые классы: скажем, сирена теперь нацелена на бой с дистанции, а не на драку в гуще врагов», — с удовольствием вдается Берч в подробности ролевой системы. Каждый класс в Borderlands 2 имеет примерно на 30% больше навыков, чем любой персонаж из первой части.

«У сирены Майи есть умение контролировать врагов с дистанции — Phaselock. Она лишает недругов возможности вести огонь по вашей группе, в то время как вы их можете беспрепятственно расстреливать». Если развивать Phaselock по ветке Helios, то каждое применение этой способности будет сжигать врагов мощным взрывом. А ветка Res позволяет на расстоянии оживлять товарищей по команде — больше не нужно подбегать к каждому и поднимать их на ноги вручную.

В оригинальной Borderlands мы управляли полноценной ролевой партией — танк (Брик), хилер (Роланд), дамагер (Лилит), ассасин с ручным вороном (Мордекай)... Во второй части четверка персонажей и структура классов новые, но принципы командного взаимодействия те же.

Солдат Акстон отвечает за максимальный урон и поддержку турелями, гансеркер Сальвадор входит в раж и танкует с двух рук, сирена Майя лечит своих и дистанционно охмуряет врагов, ассасин Зеро — типичный rogue, чей класс завязан на перемещениях в режиме невидимости и внезапных ударах мечом.

При этом Акстон может развиться до таких вещей, о которых Роланд мог только мечтать. Если вложить очки в навык Longbow, то можно будет активировать турель на значительном расстоянии и уничтожать врагов из укрытия.

Особый навык Зеро — подобие холодюка из Duke Nukem 3D. Сам персонаж становится невидимым, в то время как на поле боя возникают его копии, отвлекающие на себя внимание врагов. При желании из этого кибернинздя можно сделать и рукопашного бойца, и снайпера, и даже сбалансированный промежуточный вариант.

«Каждый из персонажей имеет по три древа навыков, так что моя Майя совсем непохожа на вашу. Вы вложили все очки в исцеление, в то время как я развивал стихийные атаки. Пока вы поднимаете с земли соратников, я поджариваю трупы врагов и растворяю их в кислоте». И это очень круто!

Врагов, кстати, больше, чем в оригинале, и искусственный интеллект (по словам Берча) «полностью переработан». Роботы теперь приваривают друг другу оторванные конечности, бандиты умеют обходить наших с фланга, а объятые пламенем скаги (пандорская помесь шакала с броненосцем) поджигают всех остальных, еще им не объятых. И это тоже круто!

Моккси снимается в порно

«Сценарий у Borderlands 2 в семь раз толще, чем у первой игры, — с гордостью заявляет Берч. — Причем мы постарались сделать историю частью игрового процесса, а не блоками густого текста до и после миссии».

Многие NPC будут болтать с нами прямо во время миссий, а наши действия будут влиять на развитие сюжета.

«В других играх вам говорят что-то вроде: «Эй, Роланда похитили!» После чего нужно найти его в центре боевых действий и поговорить с ним один раз. У нас ради спасения бывшего солдата придется сначала побороться с полчищами врагов, а потом еще и с боссом. На протяжении всей схватки Роланд будет подбадривать вас шутками и советами».

Да, вся оригинальная четверка наемников возвратится в виде неунывающих NPC — также не обойдется без Скутера, Маркуса, Таннис, Моккси и прочих полюбившихся персонажей. «Со времен событий Borderlands прошло пять лет. Многое изменилось на Пандоре: корпорация Hyperion пришла в города, а на искателей Убежища объявлена охота. Наступили суровые времена...»

В основном под суровыми временами Берч подразумевает разборки с бандитскими машинами, вооруженными дисковыми пилами и горящими бочками. Гонок в стиле «Формулы-1» не будет — зато будут настоящие автомобильные войны.

Побочные квесты Borderlands 2 — более разнообразные и ветвящиеся. «У нас есть несколько сторонних миссий, где вы можете сделать трудный моральный выбор. Допустим, к вам в руки попадают фотографии обнаженной Моккси. Вы можете отдать их ей или продать Маркусу. Но разветвления основных заданий не будет — мы же все-таки не каноническая RPG!»

■■■

Сам Энтони Берч описывает вторую часть Borderlands как «Halo встречает Diablo, если бы в этих играх была возможность расстреливать в упор из дробовика злобных карликов».

Обновленная Пандора с пасторальными лугами и городами будущего выводит Borderlands 2 из омута космического вестерна в ранг космической оперы в стиле Halo: Reach или Mass Effect. Изменений в игровой части же будет не так много, как хотят убедить нас разработчики. Но это нормально — комбинация FPS и аркадной ролевой игры достаточно уникальна, чтобы из Borderlands сложилась по меньшей мере трилогия. ■

Будем ждать?

Новая Borderlands — еще более сумасшедшая, но в то же время более интеллигентная и тактически продуманная.

Процент готовности: 70%

Эадор
Владыка Маров

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель
1С-СофтКлаб
Разработчик
Snowbird Games, Алексей Бокулев
Платформа
PC
Сайт игры
snowbirdgames.com/eador

Дата выхода
2012 год

«Герои» нашего времени

Максим Иванов

«Эадор: Сотворение» делалась, что называется, на века — продолжительность ее сюжетной кампании достигала чуть ли не трехзначных цифр, а некоторые меню были такими огромными, что с трудом втискивались в экран. В нагромождении бесчисленного количества иконок и различных кнопочек запутаться было проще простого.

Фанаты даже шутили, что Алексею Бокулеву нужно следом выпустить еще и путеводитель по дебрям неприветливого интерфейса, а потом и путеводитель по путеводителю. Однако то, что заставляло казуальных игроков судорожно хвататься за сердце, при ближайшем знакомстве оборачивалось мечтой всякого любителя стратегий.

Пиксель-арт

«Эадор» был на редкость цельной, комплексной игрой, все его составляющие работали удивительно четко и слаженно, а в мириаде функций не было ни одной ненужной или бесполезной. За открывавшиеся тактические просторы многие готовы были простить откровенно блеклую графику. Отторжение проходило спустя пару часов. Позабыв о том, что на дворе XXI век, игрок морщил лоб, увлеченно прикидывал шансы на победу и с самодовольной улыбкой посылал в бой горстки пикселей, уже совершенно не замечая безнадежно устаревшей картинки.

В «Сотворении» с самого начала ставились наполеоновские задачи. В первостепенных целях значился не банальный захват отдельных клочков соседних территорий, а порабощение целых миров.

По сюжету в игре случилась глобальная катастрофа, которая в один миг превратила гигантский материк в дрейфующие по Астралу осколки. Владыки, бестелесные, алчущие власти полубоги, тут же решили прибрать все к рукам и воссоединить отколовшиеся части, чтобы затем безраздельно на них править. В результате каждый начал тянуть одеяло на себя: никто не хотел делиться с другими, из-за чего и развязалась борьба не на жизнь, а на смерть. В шкуре одного из таких Владык как раз и должны были побывать вы.

Игрок нанимал армию, отстраивал родовой замок и пытался всеми правдами и неправдами разгромить вражеских полководцев, чтобы как можно быстрее выкурить непрошеных гостей с осколка и присоединить к своим завоеваниям еще один желанный островок. Помимо этого приходилось очень внимательно следить за финансовым положением подконтрольных земель и захватывать близлежащие провинции, у которых были собственная экономика и политические настроения. Удивительная смесь из **Heroes of Might and Magic**, **King's Bounty** и **Civilization** погружала в себя на долгие часы.

Стратегический выбор

Snowbird Games, авторы ремейка, получившего название **«Владыки миров»**, внесли в уже готовую формулу множество изменений, но базовая механика останется прежней.

В родовой крепости вы так же нанимаете полководцев и рядовых воинов, строите таверны и башни магов — прямо как в «Героях». Одни сооружения увеличивают доход, другие обеспечивают новобранцами, а третьи разбавляют пресную жизнь горожан всевозможными увеселениями. Безвылазно сидеть в поместье крайне нежелательно, ведь его улучшения требуют денег

Карты каждый раз генерируются заново, так что вы никогда не будете знать, что вас ждет на следующем осколке.

В некоторых случаях дипломатия бессильна и несогласных приходится убеждать огнем и мечом.

Этот скриншот мог бы стать неплохим подспорьем для рекламы «Домика в деревне».

и ресурсов, а сами по себе мешочки с золотом в руки не упадут. Вы скитаетесь по дальним государствам, применяете бесценные навыки дипломатии, подавляете бунты. У каждой «губернии» есть своя шкала благосостояния, и если начать разбазаривать казну и затыкать уши в ответ на слезные мольбы простых граждан, то в конце концов ни к чему, кроме экономического коллапса, это не приведет: доходы перестанут поступать, а люди погибнут.

В «Эадоре» увеличивать свои владения можно не только вширь, но и вглубь, и порой это даже интереснее, чем скитания в поисках финансовой отдушины. Парочка сооружений, отображаемых на стратегической карте, — лишь цивилизованная часть необъятных территорий, за частоколом которых начинаются неисследованные земли, полные неожиданных сюрпризов. Например, вам может посчастливиться наткнуться на лавку продавца мощных артефактов. Что с этим делать — попытаться вырезать охрану или скрепя сердце отдать за добротное оружие необходимые суммы, — в конечном счете решать вам.

В другом примере, продемонстрированном разработчиками, в одной из губерний был обнаружен редкий вид пауков, чьи сети — ценнейший и редчайший материал. Но вот беда — арахниды жутко ядовиты и представляют для жителей серьезную угрозу. Из ситуации

Играя за мага, можно убить вражеского лучника, а затем возродить его в качестве скелета. Диверсия получится славная!

Парящие в Астрале

Еще одна игра про островки в невесомости

«Аллоды» — еще одна вселенная, в которой мир был разрушен и разделен на островки, парящие по Астралу. Правда, если прошлое Эадора покрыто туманом (его жители и сами не знают, были ли обломки хоть когда-нибудь единым материком или же это просто легенды), то с причиной глобальной катастрофы в «Аллодах» все куда яснее. Сарнаут — мир, в котором происходит действие игры, — был лишь переходным этапом развития Астрала, хаотичной субстанции, несущей в себе как созидание, так и разрушение. От масштабного катаклизма Сарнаут спасли Великие маги, могущественные чародеи, бросившие вызов нестабильной материи, в результате чего и возникли аллоды. В отличие от Владык, жаждущих захватить побольше обломков и кочующих по ним туда-сюда, Великие маги не могут покинуть своего невольного пристанища, иначе осколок будет поглощен Астралом.

Абсолютно на таком же островке человечек в колпаке когда-то спасал свой мир от гибели в квесте Samorost.

В «Эадоре» за любимой действительно можно отправиться на край света.

Соорудите это немедленно

Самое важное изменение «Владык миров»

Одной из самых сложных задач для студии стала переработка интерфейса. Теперь заниматься зодчеством в стенах родового замка гораздо удобнее: иконки больше не скачут по экрану в произвольном порядке. Весь огромный список построек создатели уместили в маленьком колесике в нижнем левом углу экрана, на котором расположились символы кварталов — купеческого, ремесленнического и прочих. Чуть правее разместились закладки с цифрами. С их помощью можно в пару кликов переключиться с одного уровня постройки на другой. При наведении курсора на иконку квартала камера дает его крупный план — так легче следить за тем, что здесь творится. Разработчики считают, что самое важное в стратегии — видеть результаты своих действий, ощущать, так сказать, могущество. Об это спотыкались и «Герои», и «Эадор», и многие другие проекты, так что Snowbird Games научены горьким опытом. Любое строящееся здание, любой апгрейд теперь меняют облик поместья — больше никаких статичных картинок. Игрок лично сможет проследить за вырубкой леса и понаблюдать за «рождением» таверн и воинских казарм. То же самое и с провинциями. Если вы велите своим подданным соорудить мельницу, то эта мельница будет далеко не метафорической, а вполне себе осязаемой. Единственная проблема, над которой все еще бьются авторы, — морские подходы к замку. Пока что корабли ютятся здесь же, в маленьком озере, не имея выхода наружу. «Они у нас что-то вроде подводных лодок, — смеется Владимир Торцов, пресс атташе, — но в будущем мы обязательно придумаем, как исправить эту оплошность».

есть три выхода: убить пауков, учредить ферму и начать тянуть из них деньги или же проигнорировать докучающих селян. На презентации разработчики выбрали второй вариант, но необычный квест на этом не закончился. Дорогостоящая паутина принесла хорошую прибыль, но люди начали массово гибнуть, и профессия пастухов жутких существ мигом потеряла свою популярность. Стоимость ткани возросла еще больше, и вам снова предстоит решить: продолжить разбрасываться людьми, не заботясь ни о чем, кроме краткосрочной выгоды, или прикрыть лавочку, а половину заработка отдать семьям погибших? Для поборников морали ответ очевиден, но что делать, если враг уже стучится в ворота, а на счету каждая копейка?

Не хвались, на рать идучи

Как видите, многие квесты здесь можно проходить путем глобальных решений — двигая ползунки и выбирая варианты ответов. Не все в «Эадоре» сводится к статистике, на поле боя здесь ведутся ожесточенные бои.

Слотов, выделенных под бойцов, — ограниченное количество, а цены на них кусаются. Беззаботно махнуть рукой, потеряв двух-трех подопечных, не выйдет. В отличие от уже упомянутых «Героев», где моделька какого-нибудь грифона олицетворяла целую рать, во «Владыках миров» все по-честному: один пращник занимает ровно одну клетку и никак иначе. В Heroes of Might and Magic купленные существа приходили уже готовенькими и с самого начала бились в полную силу. Здесь же юниты получают опыт, набирают уровни, развиваются. Прокачанный копейщик сможет на равных драться с рыцарем, но суммы, на них затраченные, будут сильно разниться. Такая схема учит отцовскому, бережному отношению к подчиненным. Верно подобранная комбинация — уже половина победы. В голове постоянно будут крутиться каверзные вопросы. Кого взять? Трех лучников или трех танков? А вдруг соперник окажется слишком шустрым и быстренько перебьет ребят в задних рядах? А если их мечи и стрелы не берут?

На поле боя следует учитывать и такую важную вещь, как воля к победе. Если одного из ваших подчиненных изобьют, всякое желание сражаться у него вдруг улетучится. Удары, кстати, тоже отбирают полоску стойкости, так что от слишком частых демонстраций кунг-фу солдат может притомиться и запросить передышки. Не стоит забывать и про расовые различия: собрать под единым стягом противных друг другу эльфов и орков — не самая лучшая идея. Наконец, ваши бойцы могут просто струсить, увидев превосходящего силой противника. Естественно, это же правило работает и в обратную сторону. Злобных троллей можно просто застращать и заставить позорно ретироваться.

Не последнюю роль в бою играет тип провинции, на зем-

Мы, признаться, восхищены тем, с каким усердием Snowbird придают хардкорной стратегии столь притягательный вид.

А так выглядит дыра в материи. Правда, здесь она почему-то в форме сердечка.

лях которой ведется сражение. В «Сотворении» менялось расположение тайлов, но не окружение, отчего складывалось впечатление, будто герои все время топчутся на одном месте. В ремейке же эта досадная проблема устранена. В лесистой местности тактическую карту заполонят деревья, на равнинах будет больше холмов, с которых лучники и пращники смогут стрелять гораздо дальше, а в болотах юниты увязнут и станут двигаться медленнее. Все эти тонкости придется учитывать при расстановке войск, иначе вы быстро окажетесь в заложниках у своенравной природы. Но идти по пути кровопролития совсем необязательно. Всегда можно избежать сражения, согласившись, к примеру, выполнить ту или иную услугу или просто уболтав словоохотливого собеседника. Взамен на согласие присоединить свои земли к вашим завоеваниям вас могут попросить об одолжении — пойти да захватить соседнюю провинцию или провернуть что-нибудь еще в этом духе.

Когда на одном осколке сходятся сразу четверо Владык (а бывает и такое), то без заключения альянса не обойтись. В ином случае вас почти гарантированно разделают под орех. Так что лучше лишний раз поупражняться в красноречии, чем потом судорожно искать денег на нового командира и его отряд.

На глобальной карте можно поболтать с другими Владыками Эадора.

Из грязи в князи

Полководцы, несмотря на громкий статус, тоже выступают в роли обыкновенных юнитов, перед которыми, правда, открыты таинства колдовства и специальных навыков. Как и рядовых бойцов, их запросто могут убить, но экраном с надписью «Game over» это не закончится. Вы всегда сможете нанять другого, но стоит учитывать, что новичку чудесным образом не передастся опыт предшественника, так что придется начинать заново, с первых уровней. Да и сам рекрут влетит в копеечку, так что возня с прокачкой еще не самое страшное. Одновременно можно руководить сразу несколькими полководцами — отправлять их в путешествия по дальним землям и воевать на два фронта, но подобное расточительство не всегда оправданно. Вдруг в одной из подконтрольных провинций вспыхнет чума, а денег на лекарства в нужный момент не окажется? Недальновидная политика правителя, скорее всего, вызовет бунт.

Раскачанный персонаж кардинально меняет ход игры. Воин, закованный в тяжелые латы, управится с врагом безо всякой армии, а магу не придется тратиться на дорогущие доспехи, что позволит быстрее скопить серьезный капитал. Стоит отметить, что совсем уж жестких классовых ограничений нет. Все полководцы умеют немного колдовать, но лишь чародеям достаются самые мощные и сочные заклинания. За все приходится платить: тощенькие волшебники ничего, кроме простых накидок и хламид, носить не могут.

■■■

«Эадор» должен еще сильнее застолбить укрепившийся за российскими разработчиками статус мастеров по созданию пошаговых стратегий. Но если Heroes, **Disciples** и **King's Bounty** были продолжениями классических серий, то «Эадор» — отечественный продолжатель традиции, оторванный от каких-то канонов или обязательств перед фанатами, бескомпромиссно хардкорный и глубокий. ■

Будем ждать?

Пошаговая стратегия с глубокой тактической составляющей и нелинейностью выбора.

Процент готовности: 70%

THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES

Геворг Акопян

Жанр
Квест
Издатель
Focus Home Interactive
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Frogwares
Мультиплеер
Нет
Сайт игры
sherlockholmes-thegame.com
Дата выхода
Осень 2012 года

«Игромания» знакомится с превью-версией новой игры про Шерлока Холмса

Прошло более сотни лет с момента публикации первого рассказа, но великий английский сыщик и его биограф доктор Ватсон (или Уотсон, если угодно) чувствуют себя превосходно: фильмы Гая Ричи собрали в сумме больше миллиарда долларов, британский сериал «Шерлок» показывает отличные рейтинги, а успешной серии приключенческих игр компании **Frogwares** исполнилось целых десять лет.

В мае выходит шестая часть эпопеи — **The Testament of Sherlock Holmes**, — которая появится в том числе и на консолях. Мы посмотрели пресс-версию и спешим поделиться впечатлениями.

Квест 1.5

Если любой классический point & click, например **Monkey Island**, условно можно назвать квестом 1.0, а главное на сегодняшний день творение Дэвида Кейджа, **Heavy Rain**, — квестом 2.0, то новый «Шерлок Холмс» — это что-то среднее между ними. В основе игры — старомодное приключение с инвентарем, кривой анимацией и архаичными головоломками: подобрать отмычку к замку, разгадать шифр, изучить улики в мини-лаборатории и так далее. Но есть здесь несколько важных нюансов, которые преображают привычную механику.

Прежде всего, играть можно с видом от первого лица. Далеко не в каждом квесте есть возможность посмотреть в глаза убийце, тщательно изучить место преступления и самостоятельно пройтись по оживленной улице, читая вывески и разговаривая с каждым прохожим. Шерлок Холмс славился своей способностью подмечать мелкие детали, незаметные для других, — теперь это ваша задача.

Система диалогов, конечно, не идет ни в какое сравнение с **Mass Effect** или **The Witcher**: выбор никак не влияет на сюжетную линию, да и вариантов ответа, как правило, совсем немного (если они вообще есть), но отдельные сцены разработчики проработали детально. Например, по сюжету Ватсон пытается пробраться в публичный дом, для чего нужно сначала пройти мимо хозяйки — миловидной дамы размером с Эверест. Усатый доктор пускается во все тяжкие — осыпает толстуху комплиментами, прикидывается госинспектором, постоянным клиентом и даже художником, который «обязан запечатлеть на холсте эту неземную красоту». Авторы умело чередуют такие монтипайтоновские эпизоды с жестоким реализмом.

Страх и ненависть на Бейкер-стрит

Сериал всегда был довольно мрачным: в **The Awakened** игрокам пришлось столкнуться с самим Ктулху и последователями мифического культа, а в последней части Холмс разбирался с Джеком-потрошителем, убийцей проституток. В **The Testament of Sherlock Holmes** разработчики пошли еще дальше. Игра изобилует жестокими сценами, которые порой вызывают ассоциации с фильмом «Семь» Дэвида Финчера. В начале игры Холмс и доктор Ватсон расследуют чудовищное убийство епископа: отморозки переломали святому отцу пальцы, изрезали грудь, ободрали кожу на ногах и руках и сильно избили. Как и в **L.A. Noire**, требуется тщательно исследовать разные области тела, чтобы выяснить, какое использовалось оружие, каким был характер ударов и почему, черт подери, на зубах епископа есть частички человеческой плоти.

На основе улик и разговоров со свидетелями в специальном «дедуктивном» меню составляется картина преступления. Например, на веревке, которой связали священнослужителя, обнаружилась влажная грязь. Но откуда она могла взяться, если уже несколько недель не было дождей? И почему веревка сильно потерта лишь с одной стороны? Выводы напрашиваются следующие: либо преступники украли ее на пристани, либо на

Профессор Мориарти, заклятый враг Шерлока Холмса и главный злодей в игре.

Губки бантиком, бровки домиком, усы щеткой.

Холмс и Ватсон не ходят в гости с пустыми руками — на этот раз тортик к чаю принесли.

В РАЗРАБОТКЕ

Более унылый скриншот к компьютерной игре вообразить, конечно, трудно. Но вы не обращайте внимания, на деле все куда веселее.

кладбище, где с ее помощью опускают гробы, либо на стройке. Если сделать правильные умозаключения, вырисовывается четкая картина произошедшего. Все как в оригинальных рассказах Конана Дойла: после череды загадок и нестыковок Холмс выдает поразительную и одновременно логичную цепочку преступления, которая до этого никому не приходила в голову.

Как подчеркивают разработчики, «Последняя воля» сделана на новом движке. Графика и правда стала чуточку технологичнее, но суть не в этом. Главное — дизайн все так же на высоте. Дом маркиза выглядит именно как дом маркиза: роскошная мебель, вышитые золотом шторы, дорогие ковры и рояль из красного дерева. На мощеных улочках клянчат монетку сорванцы, алкаши в помятых котелках что-то бормочут себе под нос, игривые леди стреляют глазками, а усатые полицейские гордо расхаживают в смешных касках. Поразительно, что нашим соседям из Украины (а именно там находится головной офис Frogwares) удалось так тщательно воссоздать атмосферу Англии того времени. Еще в таких играх мы обычно хвалим музыку, но… ее в **The Testament of Sherlock Holmes** попросту нет. Совсем. Надеемся, что в финальной версии мелодию поставят хотя бы в главное меню.

■■■

Разработчики постарались максимально разнообразить игру, насколько позволил бюджет: улучшенная система диалогов, мини-игры (к примеру, в одном эпизоде дадут поиграть за собачку), большее количество роликов, статистов и деталей — все это позволяет думать, что The Testament of Sherlock Holmes станет высшей точкой развития сериала.

Судя по тому, что мы видели, нас ожидает грандиозная история со множеством лихих сюжетных поворотов и ярких персонажей. Известно, что в какой-то момент Холмс сам станет подозреваемым в убийстве, против него обернется вся полиция Лондона и даже Ватсон. Старые знакомые с ненавидящим взглядом наведут друг на друга револьверы, как в каком-нибудь боевике Джона Ву. Отважится ли кто-нибудь из них выстрелить, мы узнаем совсем скоро. ■

Будем ждать?

Новая игра в серии квестов про Шерлока Холмса — с безупречной эстетикой, слегка обновленной механикой и серьезными шансами прорваться к успеху на новой волне популярности Холмса.

Готовность: 60%

Самые нелепые произведения с участием Шерлока Холмса

С вашего позволения, фильмы с участием Василия Ливанова, Роберта Дауни-младшего и Бенедикта Камбербэтча мы сегодня вспоминать не будем

Бэтмен и Шерлок

В комиксе 1987 года Бэтмен столкнулся с потомком профессора Мориарти, который решил напомнить людям о своем великом происхождении. Разумеется, лучшим способом это сделать оказалось убийство королевы Елизаветы. Помощь супергерою с этим делом оказывает не кто иной, как сам Шерлок Холмс. Вместе они предотвращают покушение. Учитывая, что в 1987 году знаменитому детективу исполнилось сто лет, для старика он на редкость бодр и еще в состоянии надрать пару задниц. Правда, курить сыщик все-таки бросил.

Сексуальный Ватсон

Посмотрев на заоблачные рейтинги британского «Шерлока», боссы телеканала CBS тоже решили снять сериал о мастере дедукции. Место действия сериала «Элементарно!» — современный Нью-Йорк. Насколько известно, в роли Холмса выступит Джонни Ли Миллер («На игле»), а режиссером пилотной серии станет Майкл Куэста («Правосудие Декстера»). Но все это мелочи. Главная новость — Ватсон наконец-то избавится от усов, потому что теперь он… женщина. Сыграет доктора не кто-нибудь, а красавица Люси Лью. Спасибо, CBS.

Холмс против Железного человека

Кинокомпания Asylum прославилась самыми отвратительными фильмами в мире. В здравом уме воспринимать их творчество практически невозможно, но Asylum зарабатывает на невежестве некоторых зрителей, выпуская плагиат голливудских блокбастеров (см., а лучше не см. «Трансморферы», «Чужой против Охотника» и др.). В числе прочих студия сняла крайне бредовое кино о Шерлоке Холмсе, в котором английский сыщик сражается с тираннозавром, копией Железного человека и огнедышащим механическим драконом.

Элементарно, Дэйта!

Шерлок Холмс побывал даже в космосе! Детектив засветился не где-нибудь, а в популярном сериале девяностых Star Trek: The Next Generation, прославившем Патрика Стюарта (профессор Ксавье из X-Men). В одном из эпизодов андроид Дэйта и главинженер Ла Форж, как всегда. играют в комнате виртуальной реальности. На этот раз они переносятся на знаменитую Бейкер-стрит, перевоплотившись в Холмса и Ватсона, чтобы разгадать мифическую тайну. Серия так понравилась зрителям, что авторы даже сняли отдельный эпизод с Мориарти.

РИМСКИЕ ЦИФРЫ

ЧТО ПРИВЕЗЛА В РИМ КОМПАНИЯ CAPCOM?

ГЕОРГИЙ КУРГАН

В том, что компания Capcom устраивает ежегодный смотр своих игр в Риме, смутно чувствуется злая ирония: европейский город, стоящий на руинах былого имперского величия, немного напоминает нынешнюю ситуацию самой Capcom, которая пережила несколько не самых лучших лет (Dark Void, Bionic Commando, Dead Rising 2, Resident Evil: Operation Raccoon City — все это были, скажем так, не самые выдающиеся игры). Сама Captivate несколько сморщилась. В прошлом году там анонсировали три игры, в этом — всего одну. Однако на римских развалинах вырос очень симпатичный и интересный европейский город. Схожим образом игры, оставшиеся в линейке Capcom, выглядят если не по-имперски великими, то как минимум — страшно интересными. Живое тому свидетельство — на следующих страницах.

ЖАНР
ЭКШЕН
РАЗРАБОТЧИК
SPARK UNLIMITED
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2013 ГОД

LOST PLANET® 3

БЕЛЫЙ СНЕГ, СЕРЫЙ ЛЕД

«В третьей части **Lost Planet** наконец стала походить на то, что я задумывал изначально, — на суровую игру про выживание», — серьезно заявляет продюсер игры. И следующие двадцать минут действительно подтверждают его слова. Жаль только, что для этого понадобилось выпускать беззубую вторую часть.

В **Lost Planet 3** есть внятный сюжет, постановка, нарратив — то есть все то, что зачем-то вырезали из второй части, превратив ее в сухой и неуклюжий командный экшен. На Джима, героя третьей части, любо-дорого смотреть: похожий одновременно на актера Лиама Нисона и на рублевского Христа, он сразу запоминается благодаря добродушному, чуть хитроватому взгляду, в хорошем смысле развязной манерой общения, чувством юмора и трогательной любви к жене — почти что Натан Дрейк (за вычетом жены)!

Еще у него интересная работа. Джим — инженер, занимающийся добычей полезных ископаемых на обледеневшей планете E.D.N. III. Забудьте про тропики из второй части, Lost Planet 3 — это приквел.

В связи с этим обстоятельством Джиму только предстоит столкнуться со всеми ужасами, которые вы можете помнить по первым двум частям. Военные технологии на планету, кстати, пока тоже не завезли. У Джима есть огромный мех, вооруженный клешней, турбобуром и специальной лебедкой, при помощи которой можно быстро вылезать из кабины и возвращаться в нее. В один прекрасный день наш отважный инженер спускается в безжизненную вроде бы пещеру по каким-то своим инженерным делам и...

Если вы сталкиваетесь с Lost Planet не впервые, то наверняка догадываетесь, что будет дальше. Из всех трещин в вечной мерзлоте начинают ползти инопланетные тараканы с оранжевым подшерстком — этим цветом в серии традиционно обозначают слабые места, куда срочно нужно стрелять.

Бои ведутся как внутри меха, так и на своих двоих, причем авторы наверняка готовят много ситуаций, в которых нужно быстро садиться в робота и вылезать из него; не зря, собственно, к кабине приделана лебедка. Например, в бою с гигантским паукокрабом (огромные монстры — еще одна важная особенность серии) нужно сначала схватить клешню монстра своей механической клешней, после чего, спешившись, добраться до мягкого подбрюшья ракообразного и всадить туда полкило свинца. Нередки и такие ситуации, когда мех оказывается скован льдом и, чтобы освободиться, нужно отстреливать пулями ледяные глыбы от брони.

Lost Planet 3 выглядит так, будто метит в высшую лигу. Разработчики привычными движениями тасуют аккуратные сцены исследования ледяных пещер (надо ли упоминать, что там обнаруживаются неизвестные инопланетные технологии?) и шумные потасовки с гигантскими монстрами. И иногда у них здорово получается. Например, когда удается загнать твари под панцирь вращающийся бур: с противным скрежетом перемалывается хитин, чудовище ревет в агонии, лобовое стекло заливает волна кислотно-оранжевой крови... А через минуту на загрузочном экране мы видим, как Джим записывает трогательное видеописьмо для жены — мало ли что, вдруг не вернется.

■■■

Из Lost Planet 3 явно хотят сделать голливудский боевик, и для этого даже есть некоторые предпосылки — сценарий, персонажи и упомянутые сцены с мехом, похоже, и правда удались. Но инструментарий разработчиков датирован прошлой пятилеткой, и это видно — по бедным спецэффектам, по примитивной физике, по смешному количеству объектов на экране... Наконец, по неприличному количеству QTE (господи, как их самих не тошнит от этих QTE?!), при помощи которых авторы иллюстрируют описанные выше сцены. Два-три года назад это еще можно было бы проглотить, но сегодня Lost Planet 3 смотрится просто неубедительно — по крайней мере, те двадцать минут, которые нам показали. Движок просто не способен выдать современный блокбастер, в связи с чем анонс третьей части немного похож на видеоигровую версию ритуального самурайского самоубийства, сэппуки: стремясь спасти свою честь, замаранную Lost Planet 2, разработчики задумывают триквел, заведомо слабый технически, но предельно продуманный и достойно собранный. Безусловно, это смелый ход, и от такой Lost Planet мы ни за что не откажемся (в памяти еще свежи воспоминания о первой части, которая открыла многим новое поколение консолей). Но ждать от нее прорыва, видно, все-таки не стоит. ■

Кстати, между миссиями придется возвращаться на базу: обещают апгрейды и прочие положенные в таких случаях вещи.

Главное, пожалуй, опасение касательно Lost Planet 3 — игру снова делают на Западе и ею снова занимаются сомнительные ремесленники (за десять лет жизни студия Spark Unlimited не сделала ни одной по-настоящему классной игры).

ЖАНР
СЛЭШЕР
РАЗРАБОТЧИК
NINJA THEORY
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД

DmC
Devil May Cry™

ДЬЯВОЛ НОСИТ UNIQLO

После презентации DMC создается стойкое ощущение, будто весь Captivate затевался только ради него. Даже сам Рим (хоть Capcom никогда не привязывают место мероприятия к конкретным играм) удивительным образом рифмуется с игрой. Его узкие, тесно сплетенные улицы как будто ежеминутно готовятся проглотить заблудившегося туриста — совсем как Лимб по версии Ninja Theory.

Британская студия — пожалуй, самый многообещающий западный подрядчик японской корпорации. До этого они делали игры настолько же талантливые, насколько неоцененные (**Heavenly Sword**, **Enslaved**), и кажется, что все эти годы им не хватало только знаменитого издателя, под флагом которого они могли бы прийти к заслуженному успеху. Namco Bandai на эту роль едва ли подходит (присутствие этой компании на Западе почти не ощущается), а вот Capcom — в самый раз.

Что за черт?

В руках Ninja Theory позабытый полудемон Данте снова становится интересным и дерзким — особенно после того, как в пижонском рапиде вылетает в окно после взрыва, по пути натягивая брюки и чуть ли не доедая пиццу. Нахальный взгляд, небрежно помятая майка-алкоголичка, волшебный меч, коса и секира — когда разработчики опубликовали первые эскизы нового облика Данте, кто-то дразнил его, называя эмо. И правда похож.. но как еще может в молодости выглядеть герой, который в зрелом возрасте носит кожаный плащ и два длинноствольных пистолета?!

Впрочем, повадками Данте нисколько не напоминает крашеного нытика. По словам разработчиков, главное, что они хотели сохранить в своей версии DMC, — боевую философию серии. Что именно имелось в виду, они не пояснили, но при беглом взгляде на экран все становится ясно. Данте не дерется, он расчерчивает пространство вокруг себя тысячей яростных штрихов. В бешеном комбо он превращает косу в секиру (за переключение на каждую отвечает отдельная кнопка), подбрасывает врага в воздух, несколько секунд расстреливает того с земли, а затем подпрыгивает и добивает мечом. Снова переключается на косу (которая, оказывается, работает еще и как лебедка), подтягивает себя к парящему в воздухе купидону-мутанту — и тут же вколачивает его в землю. Боевая философия DMC — это быстрый, сложный поединок, в котором игрок непрерывно жонглирует способностями и ни на секунду не останавливается. Эту особенность Ninja Theory действительно сохранили как нельзя лучше.

Но у серии Devil May Cry есть еще одна фирменная черта: в любой момент времени вокруг героя творится абсолютный дурдом. И тут у британских разработчиков уже свой, уникальный и узнаваемый, почерк. Напомним, согласно завязке игры, молодой Данте зачем-то лезет в Лимб — параллельный мир и гнездилище демонов. Внешне Лимб напоминает наше измерение, но ведет себя как живой организм, причем очень рассерженный. Вы наверняка видели ролики, в которых архитектура уровней менялась прямо на глазах, пол проваливался в бездонную пропасть прямо под подошвами, коридоры удлинялись в десять раз, а на стенах проступали огромные красные буквы с угрозами вроде «Сдохни, Данте».

Quick-time events в игре не будет, на этот счет разработчики высказываются с металлом в голосе.

Детали сюжета пока держат в строгом секрете. Кто этот сердитый мужчина с прической как у Гитлера? Возможно, узнаем после E3.

Так вот, примерно в той же манере окружающий мир будет вести себя всю игру. Действие показанного нам демоуровня происходило в каком-то безумном луна-парке. Глаза режет от ярких огней, вдалеке виднеется карусель, крутящаяся на первой космической скорости, а на тропинку перед героем уже вылезает кто-то огромный, черный и волосатый.

Как и во время предыдущих презентаций, уровень пересобирается в реальном времени прямо у нас под ногами. Прыгая через внезапно возникающие провалы и отбиваясь от инфернальных уродов, Данте в конце концов добирается сначала до той самой карусели (сражаясь рядом с ней, очень удобно подкидывать противников в воздух: вертящийся аттракцион тут же сносит им голову), а затем и до колеса обозрения. И тут откуда ни возьмись появляется гигантская мохнатая обезьяна и начинает неистово его раскручивать. В конце концов колесо срывается с оси — в этот момент действие ненадолго переключается на реальный мир, в котором это же самое колесо катится по земле, давя зевак (атака террористов — объяснят потом в новостях). События в Лимбе вообще будут регулярно аукаться в нашей реальности, но — строго по сюжету; в геймплее это, похоже, никак не отображено.

Дальше происходит что-то совсем уж невообразимое: Данте попадает в какую-то комнату ужасов, где на него охотится все та же гигантская обезьяна, высовывая лапы из соседних коридоров. В какой-то момент герой оказывается в комнате, начиненной огромными и острыми шестеренками, которые на проверку оказываются частями механизма зловещей исполинской музыкальной шкатулки и... тут демонстрация неожиданно заканчивается. Звучат аплодисменты.

■■■

DMC не предлагает ни одной инновационной геймплейной механики, не открывает никакие новые горизонты (разве что в рамках серии), но это талантливая игра, которую делают талантливые люди. Devil May Cry, как и многим уважаемым японским играм, нужны не революционные эксперименты, а пересмотр собственных ценностей, какая-то встряска, свежий взгляд — и у Ninja Theory такой взгляд есть. Лучшее, что могут сделать Capcom в этой ситуации, — не вмешиваться. ■

Еще в Лимбе надписи раскрывают свою подлинную суть. Так, названия всех аттракционов в луна-парке под определенным углом зрения меняются на что-то типа «Потрать бабла» и «Лохотрон».

На месте дизайнеров мы бы, конечно, заменили дантовы берцы на кеды — чтобы больше походил на молодого бунтаря.

ЖАНР
ХОРРОР
РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
4 ОКТЯБРЯ 2012

УТЕЧКА МОЗГОВ

Честно говоря, я не самый большой поклонник серии **Resident Evil** — мой опыт ограничивается несколькими очень далекими друг от друга выпусками этого сериала плюс ленивый просмотр «Обители зла» в субботу вечером по телевизору. Тем более завораживающей (и непонятной) выглядит презентация шестой части: видно, что разработчики держат в руках большую и сложную вселенную (в связи с чем — сами заметно волнуются), которую знают и любят. Именно поэтому сразу за вводным трейлером следует долгий, вдумчивый рассказ о том, как поживают старые герои и откуда взялись новые; именно из-за этого разработчики мучительно долго держат на экране слайд, в котором Леон и Крис стоят в позиции «мексиканской ничьей» — за семнадцать лет истории сериала им предстоит встретиться впервые.

President Evil

Естественно, для неподготовленного человека все это выглядит одной большой «санта-барбарой», но тут надо понимать, что шестая часть — важный этап в истории Resident Evil, пожалуй, даже более важный, чем Resident Evil 5 и все последующие игры, вместе взятые. Это одновременно и переосмысление основ, и большая новая глава, и смелый эксперимент, и триумфальное возвращение на сцену старых знакомых.

Чтобы вполне оценить масштаб революции, фанатам достаточно ровно одной новости: в Resident Evil 6 можно одновременно бегать и стрелять. Для большинства шутеров это норма, но для игры Capcom — сложное решение на пути к выведению гибрида медленного, типично японского хоррора и экшена, который разработчики пытаются создать уже много лет. Вместе с тем RE6 — это во многом возвращение к истокам, прежде всего в смысле атмосферы.

Лучшей иллюстрацией к этому тезису служит фрагмент из игры, посвященный похождениям Леона Кеннеди. История Леона начинается в университете городка Толл Оукс, где как раз проходило большое торжество с участием президента Соединенных Штатов. Тут-то, как водится, и напали зомби (которых мы, кстати, не видели в серии уже много лет — в предыдущих канонических частях их подменяли инфицированные крестьяне). Мертвецы явно поприбавили в прыти — сказывается действие мутировавшей формы исходного вируса. Несмотря на это, пятнадцать минут игры за Леона — это медленное, тяжелое продвижение сквозь мрачные коридоры, богато декорированные преподавательские комнаты и роскошно накрытый зал, в котором вряд ли когда-то еще будут ужинать счастливые гости. Слышен истошный, трагический бой часов. Тусклый свет, длинные тени. По вентиляции кто-то бегает. Внезапно за углом начинают играть, кажется, второй ноктюрн Шопена… стоит ли говорить, что комната — с роялем и подозрительным красным следом на паркете?

Хочешь — режь меня, хочешь — ешь меня

В перерывах во все это ввинчиваются мощные эмоциональные сцены, в которых президент превращается в зомби и получает пулю в лоб, а мы находим плачущую укушенную девушку, которую так жалко пристрелить, но с которой мучительно не хочется

Единственный внятный скриншот из университета Толл Оукс наводит на жутковатые параллели с обеденной залой Хогвартса.

Как известно, Макс Пэйн, лежа на спине, мог расстрелять взвод вооруженных громил. Посмотрим, как этот трюк работает на зомби.

заходить в один лифт, — мы ведь все понимаем, чем заканчиваются такие встречи. Эти эпизоды лишь затравка перед основным действом. Видите ли, разработчики не просто так добавили возможность стрелять на бегу, потому что бегом дело не ограничится: вас будут пытаться съесть со всех сторон, и будут очень настойчивы, так что героям Resident Evil 6 часто придется отстреливаться лежа на спине и на боку, а также почаще смотреть вверх. Оттуда к вам могут прийти в гости новые знакомые — например, д'жаво. Эти не только сильны, быстры и ловки — они чрезвычайно живучи. Мало того, стоит вам отстрелить им конечность (или, может, даже голову, кто знает; в Capcom заявляют, что хотят добиться, чтобы за каждым углом игрока поджидали новые ужасы), как они тут же отрастят ей новую, подчас весьма неожиданную замену. В качестве примера приводится острая коса, которая может появиться на месте отнятой руки. В этот момент весь рисунок боя, по замыслу, должен радикально поменяться — тут вам, кстати, очень пригодится умение бегать и стрелять.

Как я съел собаку

Но с Леоном такое будет происходить сравнительно нечасто — очевидно, что, говоря о возвращении к классической парадигме Resident Evil, разработчики имели в виду именно его часть сюжета. А ведь будет еще две — за Криса Редфилда и новичка серии, Джейка Мюллера. Последний — это не кто иной, как сын архизлодея серии, Альберта Вескера. Игра за него будет более агрессивной в том смысле, что Джейк особенно любит и умеет драться в ближнем бою, в частности — ногами. Игра за Криса, судя по описаниям, будет более или менее похожа на то, с чем ему приходилось иметь дело в прошлый раз, то есть тут-то нас и ждет основной экшен с перестрелками. Начало игры застанет всех трех героев в разных местах, но в итоге их пути сойдутся в Китае.

Вообще, подробностей и живых впечатлений пока очень мало, но очертания игры, которая обозначилась на горизонте, кажутся очень привлекательными. Во-первых, все круто выглядит: Capcom как-то удается ухватить самое сочное в образе тех мест, где происходит действие Resident Evil, — помнится, от пыльных улиц из завязки пятой части невольно хотелось закашляться. В шестой части все не хуже: покинутые университетские комнаты выглядят, как бы это сказать, не то что живыми (трудно назвать живыми помещения, где бегают только мертвецы), а, скажем так, недавно умершими; чувствуется, что в парадной зале вот-вот должны были зазвенеть фанфары и взорваться конфетти. А вместо этого — трупный синий свет из окон, зловещие портьеры и этот жуткий, леденящий душу Шопен из-за угла.

Во-вторых, перспектива получить три геймплея в одной игре — само по себе очень заманчиво. А ведь каждому герою полагается по напарнице (только у несчастного Криса — напарник-снайпер). Возможно, намечается кооператив. А боевая модель, освобожденная от ржавых оков традиций серии, обещает многое: яростные позиционные перестрелки, дикие маневры и нехорошие сюрпризы… знаете ли вы, что новый вирус заставляет зараженных окукливаться, и вскоре из кокона вылупляется никто-не-знает-наверняка-что-именно?

■■■

А еще нам было очень интересно послушать, как Capcom подали новость о переносе даты релиза на более ранний срок (теперь игра выйдет не в ноябре, а 4 октября). «Я спросил ребят из команды, можем ли мы выпустить игру пораньше, чтобы фанатам не пришлось так долго ждать? И они согласились», — трогательно рассказывает продюсер. И пускай за этой фразой слышится обычное «мы решили выйти до начала праздников, чтобы избежать конкуренции» или еще что-то такое жутко маркетинговое, мы оставим эту догадку на своей совести: когда разработчики говорят, что хотят угодить тем, кто ждет игру, их помыслы абсолютно чисты. Ведь Resident Evil 6 для Capcom — это больше, чем большая серия, это их самая большая и серьезная история, самый большой эксперимент, который скоро разменяет третий десяток лет. Возможно, он даже важнее, чем Street Fighter. На шестую часть брошены неимоверные силы, больше полутысячи человек (это в эпоху, когда сверхприбыльный проект может сделать тусовка из трех шалопаев), и почему-то кажется, что с игрой все будет хорошо. Не потому, что шестьсот человек — это много и круто. Не потому, что этот провал для Capcom просто недопустим (у издателя сейчас и так не самое легкое время). А потому, что вот эта вот гигантская команда, эти длинные презентации и занудные вводные в биографию героев — все это от большой любви и старания. А они, если и не гарантируют успеха, то точно удваивают шансы. ■

Глядя на этот скриншот, невозможно отделаться от ощущения, что зомби на переднем плане страшно рад возвращению Леона в серию.

В списке локаций, кстати, заявлена вымышленная восточноевропейская страна Эдония.

ЖАНР
ЭКШЕН
РАЗРАБОТЧИК
FROM SOFTWARE
ПЛАТФОРМА
XBOX 360
ДАТА ВЫХОДА
22 ИЮНЯ 2012

STEEL BATTALION™ HEAVY ARMOR

КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

При помощи сенсора Kinect можно управлять человекоподобными роботами, сочинять музыку, играть на воображаемой гитаре. Его можно использовать в операционных (чтобы не марать снимки окровавленными перчатками, а перелистывать их пассами в воздухе — на экране монитора) и примерочных кабинках в магазинах… В общем, чудо-устройство — загляните как-нибудь из любопытства на ***kinecthacks.net***.

В силу какой-то злой иронии Kinect никак не может раскрыться в области, для которой он вроде бы был создан, — в видеоиграх. О причинах можно рассуждать долго, но нам кажется, что все это от того, что до сих пор разработчики пытались полностью заменить им обычный геймпад. У японцев из **From Software** другой подход. В **Steel Battalion: Heavy Armor** сенсор **Microsoft** нужен, чтобы комфортно ориентироваться в кабине шагающего робота и ловить, простите, обоссанные яблоки.

До изобретения Kinect игры из серии Steel Battalion в обязательном порядке комплектовались громоздким контроллером, имитировавшим приборную панель боевого робота. Это, конечно, был сильный ход, но далеко не каждый был готов захламлять квартиру предметом размером с тумбочку, к тому же почти бесполезным (возникал вопрос о том, куда девать эту бандуру после прохождения игры). В Heavy Armor управление осуществляется с обычного геймпада — с его помощью мы ходим, поворачиваемся и стреляем. Остальные функции отданы на откуп Kinect.

Мы играем роль не абстрактной боевой единицы внутри брони, а командира экипажа. Это важный нюанс, поскольку действие показано от первого лица, а во время задания с нами в кабине одновременно присутствуют еще трое — в демоверсии на Captivate мы встретились с ними еще на базе. Последовала длинная процедура знакомства: один из подчиненных страстно хотел пожать нам руку (в этот момент надо было вытянуть кисть вперед, как при настоящем рукопожатии), а другой — тот, что только что мочился на кактус, — бросил нам яблоко (чтобы поймать его на лету, нужно было поднять руку вверх).

В брюхе стального зверя Kinect помогает озираться по сторонам (только поворачивать камеру почему-то приходится движениями рук, а не головы) и нажимать на разные интересные кнопки. Включать вентиляцию при задымлении, открывать и закрывать смотровое окошко, давить на газ. В случае, когда необходимо высунуться из люка, нужно вставать со стула. А для того, чтобы посмотреть в бинокль, следует приложить руку козырьком ко лбу. Наконец, Kinect незаменим, если кто-то из бойцов решит дезертировать с поля боя: его надо будет схватить за ускользающий копчик и, натурально, втащить обратно в кабину.

Звучит дико, но эффект погружения удается почувствовать — может, не такой правдоподобный, как в случае с настоящей приборной панелью, но, с другой стороны, с помощью панели ведь и нельзя похлопать товарища по плечу или одернуть дезертира за кальсоны. Точность обработки, впрочем, оставляет желать лучшего: не раз и не два мы вытягивали панель включения фар вместо рычага ускорения. Учитывая, что рядом с переключателем освещения находится кнопка самоуничтожения, это довольно серьезная уязвимость.

■■■

Впрочем, Captivate прошел за три месяца до выхода игры, а демоверсию наверняка готовили загодя, поэтому хочется верить, что у разработчиков еще было время для тонкой настройки системы распознавания движений. В конце концов, раз уж при помощи Kinect научились сочинять импровизационную музыку во время танца, то отладить механизм включения вентилятора в виртуальном роботе, наверное, уж точно можно. ■

Интересно, если кого-то из команды пристрелят, можно ли будет, как в Red Orchestra 2, спихнуть мертвеца с кресла и занять его место? И какую роль во всем этом сыграет Kinect?

Типичная боевая ситуация для Steel Battalion: кабина трясется, вокруг куча кнопок, что там снаружи — черт его знает. Но так только интереснее!

Игра Престолов™

РОЛЕВАЯ ИГРА

РЕКЛАМА

НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ НА PS3, XBOX360 И PC!

WWW.1C-SOFTCLUB.RU

1С-СофтКлаб CYANIDE studio FOCUS HOME INTERACTIVE HBO PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC MEDIA BINK VIDEO SNOWBALL

©2012 Cyanide. Produced by ATLUS. Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Game of Thrones and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc. All rights reserved. Under license from Home Box Office., Inc. HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. Used under license from Home Box Office, Inc.

КРИС ТЕЙЛОР

Основатель и исполнительный директор
Gas Powered Games, 45 лет, Вудинвилл.

ТЕРМИНАТОР КРУЧЕ, ЖЕСТЧЕ И, ЧТО САМОЕ ВАЖНОЕ, СМЕШНЕЕ РОБОКОПА

Иногда я задумываюсь о смене карьеры. Это естественно, каждому порой хочется заняться чем-нибудь еще. Но вместо этого я открываю для себя новые увлечения. Вот недавно стал клеить разные модели. Клево, что и говорить.

Во мне уживаются две личности — практичная и не очень. Практичная бы открыла какой-нибудь строительный бизнес, а другая пошла бы на радио, телевидение или в кино. Правда, сейчас, в свои сорок пять, я бы доверился практичной стороне.

За свою жизнь я совершил много безбашенных поступков, в основном опасных. Но, наверное, главным безрассудством было открыть собственную компанию по разработке игр. У меня не было шансов, все указывало на то, что затея провалится, но вот почему-то 15 лет спустя я все еще здесь и говорю с вами. Настоящее чудо.

Терминатор круче, жестче и, что самое важное, смешнее Робокопа.

ЕСЛИ Я СТАНУ СУПЕРГЕРОЕМ, ТО ВЫБЕРУ ИМЯ АЛЬТРУИСТ-МЕН!

Я предпочитаю путешествовать на самолете. Это быстро и, на мой взгляд, безопасно. Но для разнообразия я иногда езжу на поезде. Такой вот этот альтернативный опыт.

Обожаю мотоциклы, но уж слишком люблю погонять. Частенько мчался по округе на скорости свыше 240 километров в час на своем Ducati 998. Пришлось его продать, это не лучшее хобби для главы семейства.

Полного уничтожения («total annihilation». — ***Прим. «Игромании»***) заслуживают люди, которые распространяют ложь и делают мир сложнее, чем он должен быть. К этой категории можно отнести кучу народа. Поверьте, просто кучу.

Самое сложное для родителя — уметь слушать.

Если я стану супергероем, то выберу имя Альтруист-мен! Чувак, который делает мир лучше, занимаясь правильными вещами, а не тупо зарабатывает бабло.

До сих пор мечтаю о том, чтобы Star Trek: The Next Generation вернули на ТВ. Даже не могу объяснить, почему я так люблю этот сериал.

Знаю, что игры по фильмам в основном плохие, но я бы сделал игру по мотивам «Братьев Блюз» (1980): много мата, погонь и грубого школьного юмора. Тут уж не ошибешься!

Рэнди Пичфорд — крутой мужик, и студия у него крутая.

Как и шахматы, стратегии спокойно переживут многие века.

Японские игры стоят на пороге кризиса. Посмотрим, смогут ли они измениться в ближайшие годы.

Сейчас я играю сразу на Android и iOS, но если придется выбирать — я за iOS.

Мои любимые ролевые игры — это оригинальные Diablo и Wizardy. Есть что-то такое в первых частях, они надолго оставляют ощущение свежести и новизны.

Молодежь сейчас очень умная, и это сносит мне башню. Я завидую, хочу снова иметь такие же мозги.

В прошлом году я начал заниматься гончарным делом. Ну, вы знаете, это когда нажимаешь на педаль, крутишь колесо и делаешь миски и все такое. Это так здорово! Клево поработать руками для разнообразия. Еще я уже много лет влюблен в электронику, даже устроил мастерскую-лабораторию прямо в офисе.

Я ПРЕДПОЧИТАЮ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ НА САМОЛЕТЕ

САМОЕ СЛОЖНОЕ ДЛЯ РОДИТЕЛЯ — УМЕТЬ СЛУШАТЬ

ЯПОНСКИЕ ИГРЫ СТОЯТ НА ПОРОГЕ КРИЗИСА

Все вокруг зациклены на деньгах. Людям нужно больше думать о семье и здоровье и наслаждаться жизнью.

Нет напитка лучше старой доброй воды.

Знаете, что лучше еды? Видеоигры! Шучу. Уверен, вы знаете правильный ответ.

За последнее время меня больше всего впечатлила Portal 2. Превосходная игра. По правде сказать, одна из немногих, что я полностью прошел в этом году, а это о многом говорит.

На дух не переносил школу, с трудом ее пережил.

С удовольствием бы поработал с Сидом Мейером. Да что там, я бы с радостью просто смотрел и учился у него. Уважаю Сида с тех пор, как познакомился с одной из его первых игр.

В мире не было никого смешнее молодого Эдди Мерфи, когда для него еще не было запретных тем.

СЕЙЧАС Я ИГРАЮ СРАЗУ НА ANDROID И IOS, НО ЕСЛИ ПРИДЕТСЯ ВЫБИРАТЬ — Я ЗА IOS

Я бы хотел иметь волшебный усилитель памяти, а то частенько стала подводить.

Мы с Уиллом Райтом придумали звук для обозначения момента, когда соединяешь последний кусочек пазла, — «шламп».

PC — моя любимая платформа, работаю на ней всю свою жизнь. Наплевать, Mac это или Windows, лишь бы работал браузер.

Мой любимый фильм — «Аэроплан» (1980). Может, это и не самый лучший фильм в мире, но даже сейчас мне хочется смеяться только от одной мысли о нем. Разве это не говорит о том, что кино прошло проверку временем?

Я бы с радостью поставил себе какое-нибудь улучшение, как в Deus Ex: Human Revolution. Но было бы здорово, если бы не пришлось портить кожу.

Я всегда за хороших парней.

Многие постоянно жалуются, что «в такие-то годы было клево» и «люди хорошо жили в таком-то веке», а вот сейчас, мол, все плохо. Меня наше время вполне устраивает.

Ни капельки не скучаю по старым мультфильмам Disney. Было и сплыло.

«Все, с понедельника начинаю новую жизнь!» — говорю я себе каждый понедельник.

ВСЕ ВОКРУГ ЗАЦИКЛЕНЫ НА ДЕНЬГАХ

PC — МОЯ ЛЮБИМАЯ ПЛАТФОРМА

Искренне рад всей этой движухе с Kickstarter. Надеюсь, что проект никому не надоест и проживет еще много лет.

Я давно потерял «аппетит» к дорогим играм, поэтому, будь у меня куча лишних денег, я бы раздал понемногу крутым студиям на разработку креативных проектов.

В рассуждениях о влиянии насилия в искусстве на общество есть здравое зерно, но доводы обычно неубедительные. Уверен, что все определяет выбор потребителя.

Обожаю первую игру про ежа Соника. Чудовищно сложный платформер, но мне нравится его напряженность. Соник был быстр и нарушил множество правил консольных игр того времени. Новаторская игра.

Больше всего меня напугала «Пятница, 13-е» (1980). Или «Хэллоуин» (1978). Плохо помню, я тогда был ребенком. Это первые увиденные мной ужастики. Еще первые два «Хостела» страшные, даже чересчур. ЧЕРЕСЧУР.

Поражаюсь тому, что не настолько застрял в восьмидесятых, как думал.

В последнее время выходит множество ремейков и HD-переизданий старых проектов. Это само по себе неплохо, можно заново насладиться любимыми играми, вспомнить забытые ощущения. Главное ведь, чтобы люди были счастливы. Не говоря о том, что я терпеть не могу делать оригинальные игры. Ладно, на самом деле это неправда, я всегда буду придумывать что-то новое! В то же время я с огромным удовольствием играю в старую классику для Atari на смартфоне.

Фирменное блюдо настоящего мужика — умение что-то починить в доме.

Я никогда не наряжаюсь на Хэллоуин. Я сам — персонаж, не нужен мне никакой вонючий костюм!

Подростком я безуспешно пытался поучаствовать в крутой киношной драке. Чтобы махаться хотя бы вполовину так же долго, как в кино, нужно как минимум быть атлетом мирового уровня!

Французский язык самый сексуальный. Особенно если на нем говорит горячая красавица-француженка!

В молодости я обожал мультики про Рена и Стимпи (шизофренический сериал 1990-х про чихуахуа и кота. — ***Прим. «Игромании»***).

ФИРМЕННОЕ БЛЮДО НАСТОЯЩЕГО МУЖИКА — УМЕНИЕ ЧТО-ТО ПОЧИНИТЬ В ДОМЕ

Кинг-Конг запросто ушатает Годзиллу.

Всегда мечтаю позагорать на берегу океана, но почему-то все отпуска провожу в европейских городах.

Я бы сделал игру об акулах-космонавтах, которые хотят мира в галактике, но в итоге постоянно кого-нибудь убивают и пожимают плечами, мол, «мы, блин, все-таки акулы, чего вы хотели?».

Раньше я тщательно оценивал игры, обращал внимание на каждую деталь. Сейчас я от этого отошел. Иногда нужно просто отключать мозги.

Джеймс Кэмерон обладает удивительным даром снимать невероятные фильмы, которые не вписываются ни в какие рамки.

Я не из тех ребят, кто любит трепаться о каждой мелочи. Поэтому и «Твиттером» не пользуюсь почти.

Моим первым мобильником был Mitsubishi Diamond Tel 90X. Здоровенный такой кирпич. До сих пор дома валяется.

Если бы я делал игру про Россию, то наверняка про распитие алкоголя! И драки! И женщин! Еще про вкусную еду и приколы. Как, нормальное сочетание?

Люблю фильмы Джеки Чана.

На выходных я обычно читаю, немножко программирую, занимаюсь гончарством и, конечно же, провожу время с женой и детьми.

В Uncharted мне больше всего нравятся головоломки.

От нового поколения консолей я больше всего жду увеличенного объема оперативной памяти и продвинутой цифровой дистрибьюции.

Шарлиз Терон безумно красива и умна. Моя любимая актриса.

Я думаю, всем известно лучшее лекарство от стресса. После этого приятно немного вздремнуть.

Я бы запросто прыгнул с парашютом с вертолета. Просто еще не довелось как-то.

Люблю хорошие вестерны и всегда жду новые.

Любовь — это когда не приходится устанавливать напоминание на день ее рождения или вашу годовщину. Когда она не жалуется друзьям, что ты не покупаешь ей цветы.

Я ВЕРЮ, ЧТО ОДНАЖДЫ МАШИНЫ ВОССТАНУТ ПРОТИВ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

КИНГ-КОНГ ЗАПРОСТО УШАТАЕТ ГОДЗИЛЛУ

Я верю, что однажды машины восстанут против человечества. В этот день мы надерем им задницы, будет весело!

Я перестал смотреть телевизор, чтобы освободить время для других важных занятий. Это было правильное решение.

Лучший способ выучить язык — пожить в стране-носителе, раствориться в ней, сделать знание языка обязательным для выживания.

Я не учился в колледже и, черт подери, жалею о пропущенных вечеринках. Насколько я знаю, это единственное, из-за чего туда вообще стоит идти.

ЛЮБЛЮ ФИЛЬМЫ ДЖЕКИ ЧАНА

Очень жду Diablo 3.

Journey — одна из моих любимых групп. А, вы об игре? Не, не слышал.

Нет ничего вкуснее хорошего стейка, но сейчас я не могу есть мяса сколько влезет. Приходится объедаться лазаньей!

Транзистор — лучшее изобретение человечества.

Я до сих пор в шоке, что сумел просидеть весь сеанс фильма Postal.

Беседовал Геворг Акопян

*Крис Тейлор в первую очередь известен по сериалам **Dungeon Siege** и **Total Annihilation**. Gas Powered Games он руководит уже более пятнадцати лет. Последние игры студии — **Supreme Commander 2**, **Demigod** и **Age of Empires Online**.*

PlayStation Network

16+
www.pegi.info

RESISTANCE
BURNING SKIES

PlayStation, PS VITA, PS3 являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc.
Использование технологии 3G может потребовать заключения соответствующего лицензионного соглашения.
Blu-ray Disc™ и Blu-ray™ являются товарными знаками Blu-ray Disc Association.
Все прочие товарные знаки принадлежат их законным владельцам.
© 2012 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Resistance: Burning Skies™ is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Nihilistic Software.

РЕКЛАМА

ТВОЯ ВОЙНА ВСЕГДА С ТОБОЙ

PS VITA
PlayStation Vita

SONY
make.believe

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

ЖАНР
СИМУЛЯТОР СВЕРХЧЕЛОВЕКА
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
RADICAL ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
НОВЫЙ ДИСК
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
PROTOTYPEGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
PENTIUM D 2,66 ГГЦ,
2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2,66 ГГЦ,
4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

[PROTOTYPE 2]

КУШАТЬ ПОДАНО

Три года назад **Prototype** блестяще продемонстрировал справедливость поговорки «Как корабль назовешь, так он и поплывет». Игра оказалась самым настоящим прототипом проекта о том, как живется сверхчеловеку в большом городе, к тому же наполненном военными и мутантами. Как и положено прототипу, он приковывал к себе внимание публики, но нормально «ездить» не мог по причине того, что половина деталей оказалась пластмассовыми муляжами: в игре не было ни нормального сюжета, ни интересного окружения, и только главный герой Алекс Мерсер при помощи своих сверхспособностей как-то пытался тащить на себе всю эту бандуру. Он носился по городу со скоростью ужаленного в зад страуса, парил над Таймс-сквер, словно белка-летяга, отращивал лезвия, больно хлестал прохожих щупальцами и дрался с вертолетами на кулаках. Во все это безобразие можно было так сильно втянуться, что и не заметить — игра-то на самом деле получилась так себе.

А что же **Prototype 2**, исправился? Не совсем. Но это совершенно не важно.

ЕСЛИ ТОЛЬКО ЗАХОЧУ

В самом деле, прежняя игра узнается с первых же секунд, но при этом выглядит немного иначе — собраннее, злее, концентрированнее. Она не избавилась от своих прежних болячек, но при этом так прокачала достоинства, что недостатки не просто не замечаешь, а даже не хочешь замечать.

Первый сюрприз (если вы, конечно, не следили за разработкой игры) поджидает сразу же после главного меню: нашим героем будет вовсе не Алекс Мерсер из предыдущей истории, а крайне агрессивный и циничный негр, к тому же офицер, жену и ребенка которого убил вирус, якобы выпущенный на волю Мерсером. Зовут супергероя Джеймсом Хеллером, и цель у него ровно одна: отомстить. И Алексу, и мутантам, и военным, и ученым — всем. В результате встречи с протагонистом первого Prototype Джеймс тоже оказывается заражен вирусом и, мгновенно преодолев несколько ступеней эволюции, принимается за свое кровавое дело. Он не обременен какими-то там моральными нормами и ради достижения своей цели не гнушается ничем.

Практически с самого начала игры вам доступны многие из тех умений, которые Мерсеру приходилось зарабатывать потом и кровью, а еще спустя пару часов Джеймс превращается в ходячую мясорубку. Он умеет бегать по вертикальным поверхностям, парить высоко над землей, кидаться машинами, шинковать врагов когтями, протыкать ужасными черными

ДЖЕЙМС ХЕЛЛЕР В НАЧАЛЕ ЭВОЛЮЦИОННОГО ПУТИ.

ТРИ ВЕРТОЛЕТА? ПФ-Ф. ДАЖЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ ТРАТИТЬ НА НИХ НЕ ХОЧЕТСЯ.

А ВОТ ЭТО УМЕНИЕ ПРЕКРАСНО ПОДХОДИТ ДЛЯ РАСПРАВЫ С НЕБОЛЬШИМ ОТРЯДОМ ВОЕННЫХ. НУ ИЛИ ВОТ С МУТАНТОМ РАЗМЕРОМ С НЕБОЛЬШОЙ ОТРЯД ВОЕННЫХ.

УВИДЯ ЭТУ КАРТИНУ, РОСОМАХА УДАВИЛСЯ БЫ ОТ ЗАВИСТИ.

нитями — и все это становится доступно буквально сразу. Чему герой научится позже — даже говорить страшно.

Самая важная отличительная особенность Джеймса — прекрасный аппетит. Любого человека на улице можно схватить и сожрать, причем после обеда вы восстанавливаете чуть-чуть здоровья, да к тому же принимаете облик жертвы со всеми аксессуарами. Поглотив, например, военного с автоматом, вы получите не только возможность незаметно проникнуть на военную базу, но и обзаведетесь оружием.

С монстрами немного по-другому: человеческий облик после трапезы вы не потеряете, зато обретете способности поверженного противника. Позже их можно будет улучшить, зарабатывая опыт и растя в уровнях. А выполняя побочные задания, Джеймс будет обзаводиться новыми перками — научится быстрее бегать, сильнее бить, восстанавливать здоровье в спокойной обстановке без поедания биомассы и так далее. Сами дополнительные миссии не очень интересны, но и не столь плохи, как в первой части игры. Придется искать по городу аудиозаписи каких-то непонятных личностей, разбираться с отрядами военных и зачищать логова мутантов.

Сюжетные задания поинтереснее, хотя тоже не блещут особым разнообразием, приобретая эпический размах лишь в самом конце повествования. Обычно вам предлагается поглотить какую-нибудь важную личность, пробраться под ее личиной в очень секретное место и учинить там погром. Но благодаря обильным способностям Джеймса даже одну и ту же сценку можно разыграть несколькими способами, отчего они не успевают надоесть.

Еще один важный момент. Поедая особо ценных людей, заботливо отмеченных пиктограммами, Хеллер поглощает их генетический материал — и не только расширяет свои возможности, но и может узнать что-то важное из обрывков воспоминаний жертвы. Хотя нужно это обычно только для продвижения по сюжету.

Я И СОЛНЦЕ ПРОГЛОЧУ

А вот с ним, сюжетом, да и с самим городом все по-прежнему довольно печально. История, как уже говорилось выше, сводится к страшной мести и служит лишь поводом для того, чтобы жрать и рвать. Нью-Йорк хоть и стал за прошедшие три года немного детальнее, но по-прежнему не вызывает каких-то особых эмоций. Это просто большая песочница, огромная деревянная декорация для одного актера — Джеймса Хеллера. Шатающиеся по улицам толпы людей не обращают никакого внимания на бегающего по стенам негра. Заставить их кричать можно только силой, поэтому к этой ни на что негодной массовке вообще не испытываешь каких-то чувств и жрешь их тоннами ради собственного драгоценного здоровья. Возможно, именно такой тупой биомассой и выглядят обычные люди в глазах всемогущего сверхчеловека.

Однако картонность декораций совершенно не мешает получать какое-то звериное удовольствие от игры. В отличие от первой части, где ближе к концу сложность подскакивала до небес, Prototype 2 получился даже чересчур простым. У Хеллера просто нет достойных врагов, он охотник, а не жертва. Даже огромные боссы не задерживают надолго. Поначалу, подняв тревогу, по привычке пытаешься удирать огородами, но вдруг понимаешь, что все эти люди с базуками, вертолеты и танки вокруг ничего толком не могут с вами поделать. Именно в этот момент на лице появляется довольная ухмылка, а по телу разливается приятное чувство всемогущества и вседозволенности. Ради этого и стоит играть.

■ ■ ■

Конечно, хотелось бы, чтобы Prototype 2 умела не только удовлетворять низменные человеческие желания, но и, например, завлекала тем же, чем и первый **inFamous**, — какими-то более высокими переживаниями, моральным выбором, проработанным городом, интересными героями и неожиданными ситуациями. Но знаете что? В Prototype 2 можно расстрелять танк из его же собственной пушки, предварительно сорвав башню голыми руками. А потом мощным пинком впечатать вертолет в ближайший небоскреб. Какой уж тут моральный выбор... ■

+ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

+ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

+ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛУЧШИЙ СПОСОБ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ ВСЕМОГУЩИМ СВЕРХЧЕЛОВЕКОМ, СПОСОБНЫМ ПЛЕВКОМ СБИТЬ ВЕРТОЛЕТ И НЕ ОБРЕМЕНЕННЫМ ЖАЛОСТЬЮ К ПРОСТОЛЮДИНАМ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

СЕРДЦЕ В ПОДАРОК

ЖАНР
RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Capcom
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
DRAGONSDOGMA.COM

Ян Кузовлев

DRAGON'S DOGMA™

Часовой стоит на крепостной стене и вглядывается в синее небо. Говорят, в любой момент может прилететь какая-то неведомая тварь, и ему, часовому, предстоит защищать город от нападения. Солдат еще не знает, что через несколько мгновений его схватит скучающий главный герой и молодецким пинком отправит в долгий полет со стены до мостовой. Через несколько часов и героя поджидает неприятный сюрприз: его замечает грифон с довольно предсказуемыми последствиями.

Это не так смешно, как озорные фокусы Довакина с ведром и похищением сладкого рулета, но все равно дает понять, что японцам не чужды европейские развлечения и они сильно-сильно хотят это продемонстрировать. Желание настолько велико, что гоблины в фэнтезийном условном средневековье **Dragon's Dogma** бросаются в бой с воинственным криком «Who let the dogs out».

Власть огня

Dragon's Dogma — и это важно — самая дорогая разработка **Capcom**, на которую возлагаются огромные надежды. Это попытка сделать европейскую ролевую игру с открытым миром, причем главным источником вдохновения является серия **The Elder Scrolls**. С культурными кодами здесь все понятно: действие происходит в условном средневековье, где нет места японским клише вроде луноликих самураев-мужеложцев и кавайных девочек.

Дела обстоят куда серьезнее. Здесь и привычная жанровая патетика про избранного, и спасение мира, и узнаваемый по курсу античной литературы бестиарий (гидры, циклопы, грифоны), и национальные стереотипы: подозрительные личности обязательно разговаривают с немецким или французским акцентом, а чернокожие в черте города непременно занимаются криминалом.

Сверх того добавляется еще и достаточно предсказуемая фабула. Королевству угрожает опасность в виде огромного красного дракона, которого, как выясняется позже, зовут Григорий. Если посмотреть на ситуацию трезво, то дракон кажется наименее страшной угрозой: по лесам разгуливают химеры и циклопы, небеса рассекают грифоны и гарпии. По ночам не то что из могил, а прямо из-под земли вылезают зомби и скелеты, а где-то рядом с аббатством в глухой чаще притаились два похотливых огра. Воруют монашек, не иначе. Регулярная армия короля не справляется с толпами чудищ.

Так бы и страдало королевство, не случись одним днем неожиданности. Дракон нападает на небольшой поселок, выжигает местное население и получает мечом в лапу от самоотверженного героя. Немного ошалев от такой наглости, рептилия хирургическим касанием когтя разрывает храбрецу грудную клетку и похищает его сердце. Геройский путь при таких вот неудачных обстоятельствах не заканчивается, а наоборот — только начинается. Через некоторое время «прооперированный» обнаруживает, что рана затянулась, на ее месте возник светящийся шрам, а из параллельной реальности к нему в услужение прибывает пешка — человеческая оболочка без души.

В добрый путь

Путешествовать в поисках сердца по миру придется не одному, а в компании трех помощников-пешек. Первое, на что игрок обращает внимание, — это довольно подробный редактор персонажа, в котором моделируется не только лицо героя, но и его рост, вес, осанка. Такая детальная проработка позволяет создавать разных по комплекции воинов и магов, причем изменения немного влияют на характеристики: щуп-

Один циклоп не представляет опасности, но как бы в компенсацию за отсутствие второго глаза исполины ходят парами.

Голем непробиваем, да и от ударов клинками по светящимся энергетическим узлам умирает далеко не сразу — проще нанять кого-нибудь с увесистым молотом, чем заниматься акупунктурой.

лый мальчуган сможет унести на себе меньше вещей, зато ему гораздо легче будет взбираться на монстров, а потом быстро от них убегать.

Тяжелого и большого богатыря, наоборот, сложнее сбить с ног, да и доспехи он сможет надеть потяжелее. Самое удивительное, что редактор полезен не столько для вас, сколько для вашей основной пешки. С этим связана ключевая особенность Dragon's Dogma: созданный напарник послужит не только вам. Еще два помощника призываются у специальных алтарей из параллельных миров — тех, в которых находятся другие игроки.

Вызвать пешек себе на подмогу можно всегда, но при наличии выхода в Сеть можно призывать чужих напарников и, вполне очевидно, выбирать не только самых опытных, но и интересно выглядящих, тем более что в редакторе можно спокойно слепить Майкла Джексона (а как здорово он будет смотреться, сражаясь с зомби!) или Кратоса. Жалко только, что дополнительные два спутника надолго не задерживаются — такие пешки не развиваются, да и менять группу придется часто хотя бы потому, что разные враги требуют к себе индивидуального подхода, а опытные союзники подсказывают, как драться с чудовищами.

Помощи можно ожидать и после сражения: взявшись за сложное задание, будет нелишним поискать себе такого компаньона, который уже выполнил квест с другим игроком и обязательно расскажет, как вам быть и куда идти. Фишка довольно полезная, потому как попасть в беду в мире Dragon's Dogma проще простого.

Игровой мир кажется огромным, хотя по факту он компактнее, чем Скайрим. Dragons's Dogma скорее напоминает **Gothic** — интересно исследовать, но постоянно необходимо быть настороже, неаккуратных путешественников ждет мучительная смерть от чего угодно.

На целое королевство всего один город, зато вокруг множество достопримечательностей. Вот вдалеке виднеются руины (а если вы их не увидите, вам обязательно напомнят про их существование напарники), и можно прикинуть, что добираться до них долго и опасно, но на деле путешествие занимает минут десять. Тем не менее открытые пространства Dragon's Dogma запоминаются намного лучше, чем в том же Skyrim, — хотя бы потому, что разработчики сильно урезали возможность быстрого перемещения.

Поначалу телепортироваться можно только в столицу при помощи дорогих расходных камней, но ближе к концу игры появляется возможность вручную устанавливать специальный кристалл в любой точке мира и переноситься к нему. До этого в определенный момент забеги по полям да лесам начинают невыносимо утомлять, зато игрок точно знает, где искать обходные маршруты, скрытые тропы и как вести себя, чтобы случайно не наткнуться на лагерь с озлобленными разбойниками — враги в Dragon's Dogma не привыкли шутить.

Драконоборец

После акробатических этюдов в **Kingdoms of Amalur** боевая система Dragon's Dogma кажется неуклюжей и скучной. Ураганности **Devil May Cry** здесь нет, да и комбинации ударов начинают варьироваться в зависимости от частоты нажатия кнопки только со временем. Зато сражения выглядят крайне правдоподобно. Самая лучшая тактика, которую можно вообще придумать, — быстро уронить врага на землю и скопом запинать его ногами. Или зайти за спину какому-нибудь тяжелобронированному рыцарю, схватить его и попросить союзника ударить как можно сильнее. Если же врагов больше четырех, стоит без стеснений развернуться и убежать: тут даже крепкого воина два-три пропущенных удара отправляют в страну вечной охоты.

Враги постоянно устраивают засады и вообще ведут себя неспортивно: гоблины кидают горящие палки и фэнтезийный аналог светошумовых гранат, ящеры маскируются и пытаются отравить, а в нежить могут вселяться призраки и взрывать трупы. С другой стороны, герои тоже могут пользоваться подручными средствами: никто не запрещает подобрать у разломанного каравана бочку с порохом и запустить ее в толпу. Во время сражений с гигантскими боссами алгоритм действий остается таким же — надавать по голове, удачно повалить, а потом избить еще сильнее, разве что добавляется контактный элемент. Как в **Shadow of the Colossus**, на здоровую тварь лучше сначала вскарабкаться, добраться до ее незащищенного места и больно туда ткнуть чем-нибудь острым.

Важный момент: многопользовательский режим ограничен лишь поиском чужих компаньонов, хотя при желании можно обойтись и стандартными пешками. Никакой кооперативной охоты на чудовищ от Dragon's Dogma ждать не стоит. Другое дело, что некоторые боссы (особенно к концу игры, когда они нападают чуть ли не толпой) явно рассчитаны на слаженную командную работу, которая, к сожалению, искусственному интеллекту не по силам. Основному компаньону можно задавать модель поведения, в экране характеристик при этом есть большое количество переменных с красивыми названиями. Игрок при этом чувствует себя Берти Вустером при заботливом Дживсе: «Хозяин, я схватил его, хозяин, бегу лечить, хозяин, этого нужно окружить». Но, несмотря на обилие вариантов, тактическое планирование все равно сводится к четырем простым командам, которые союзники выполняют не так хорошо, как хотелось бы.

Общая тактика боя почти никогда не изменяется, зато разные классы персонажей подходят к выполнению задачи изобретательно. Волшебнику, например, забираться на чудовищ не очень комфортно, поэтому он со всех

Это, если что, не совсем настоящий дракон. Виверна выглядит скромно, но смотреть на нее совсем необязательно — от ее огня герои теряют зрение, а потом воспламеняются.

сил помогает издали, хотя вечно приходится суетиться, выбирать удобную позицию для обстрела, да еще и не забывать лечить союзников. Легковооруженный вор быстро карабкается по исполину, а воин может выдержать вес товарища на щите или добросить союзника до ляжки грифона. Роли персонажей получаются узкоспециализированными: только воины могут укрываться от стрел и ударов за щитом, вору сподручнее добраться до особо вредного мага и обезвредить его, а волшебник — это отличная артиллерия и ходячая аптечка в одном флаконе.

Персонаж постепенно растет в уровне, получает специальные очки дисциплины, а его характеристики повышаются автоматически. Помимо уровня, у героя есть классовая специализация в семь рангов, опыт за которую начисляется отдельно. С повышением ранга открываются новые способности и удары, которые приобретаются за очки дисциплины. Ну а в конце профессионального пути становится доступна особо зубодробительная атака.

Стоит заметить, что способности интересно сделаны, а магия отличается не только цветом и элементом, но и способом воздействия на врага. Так, один из классов может создать перед собой сферу, из которой вылетают самонаводящиеся магические снаряды, или отбросить монстра огромной ледяной глыбой, вырастающей из-под земли. Колдун так и вообще в случае опасности призывает в руку электрохлыст, как у Whiplash из марвеловских комиксов.

Менять специализацию можно свободно, причем часть умений все-таки остается. Встречаются любопытные гибриды. Мистический рыцарь способен драться тяжелым клевцом и таскает на спине огромный магический щит. Он более ограничен в спецприемах, чем воин, зато способен сносно колдовать и превращать щит в огромный барьер, а также создавать отталкивающие и притягивающие печати на земле. Каждая профессия также обладает определенным набором пассивных умений: значительное уменьшение повреждений от ударов, повышение грузоподъемности и так далее, причем эффекты остаются при смене специализации — так или иначе, игра заставляет попробовать несколько типов бойцов.

Затаившийся дракон

Основная проблема Dragon's Dogma заключается в том, что при опасном и красивом открытом мире и интересной боевой системе она невообразимо мерзко начинается и производит отвратительное первое впечатление. Тут можно сделать и неправильный вывод о том, что игра поделена на небольшие локации: первые три часа героя ведут за ручку до столицы, попутно объясняя что к чему. Сражения при этом до уныния скучны, а все битвы с исполинских размеров боссами заканчиваются, не успев начаться, — чудовищ просто убивают без вашего участия.

По-настоящему игра проявляет себя спустя, страшно сказать, 15-20 часов, и еще сильнее она удивляет к финалу, где игрока ни разу не щадят и ставят в интересное положение раз в минуту. Столкновение с огромными мифическими монстрами и взятие крепостей подкупают своей масштабностью и оставляют основного конкурента (да, Skyrim, так получилось) далеко позади. Более того, в Dragon's Dogma игроку всегда есть чем заняться. Можно посвятить все свободное время охоте на крупных монстров и продавать их мясо (важно

За разговорами в таверне персонаж может объяснить союзнику, что требуется от него во время боя.

Экран смены специальностей показывает, как будет выглядеть персонаж в новом амплуа.

Тролли крайне бурно реагируют на женщин, так что на охоту их лучше не брать: раздавит и съест, а потом еще и мужчинами закусит.

не опоздать, не то испортится и потеряет в цене) или стать знахарем и смешивать из травок неплохие снадобья. Собранные трофеи с монстров можно задействовать для улучшения экипировки. Крафт здесь не предназначен для создания предметов с нуля, но значительно повышает их характеристики.

Всякие простые квесты на убийство монстров и сбор лута берутся на доске объявлений, зато к побочным квестам от NPC стоит присмотреться повнимательнее. Мелкие на первый взгляд поручения могут привести к интересным последствиям и зачастую удивляют неожиданной развязкой. Например, в одном из квестов требуется найти потерянную книгу — фолиант редкий, дорогой, и отдавать его, в общем-то, вас никто не заставляет.

В городе есть мошенник, занимающийся подделкой вещей и почему-то продажей женских нарядов и сектантских роб. Вариант обмануть заказчика кажется заманчивым — достаточно сходить и сделать копию книги. Но последствия ваших поступков обязательно аукнутся в будущем. Если сдержать слово и вернуть фолиант, то в самый ответственный момент горе-колдун, когда про него уже давно позабыли, появится во время схватки с трудным боссом и устроит ему огненный вихрь такой силы, что герой с его помощниками-пешками покажутся вообще лишними.

Такой помощи искренне радуешься, особенно если помнить, что обстановка вокруг персонажа далеко не самая приятная. В чем Dragon's Dogma нельзя упрекнуть, так это в отличной передаче чувства сурового приключения, хотя и без садизма **Dark Souls** и **Demon's Souls**. Персонажи сражаются буквально за каждый метр. Сначала отбиваются от гарпий в ущелье с сильным ветром, потом попадают в засаду к разбойникам, случайно будят каменного гиганта и только затем добираются до темного замка на краю земли, где еще, между прочим, измученной партии предстоит одолеть грифона.

И это не самое страшное. Ночью игра превращается в survival horror с мечами и магией: из земли выбираются зомби и скелеты в таком количестве, что кажется, будто под королевством огромная братская могила. Ощущение постоянного напряжения усиливается, когда в партии убивают единственного лечащего волшебника — остальные герои спасаются бегством, кто-то не успевает увернуться от толпы, и может выйти так, что к рассвету главный герой добежит до стен города в одиночку и сильно потрепанный. А то и вовсе не добежит.

■■■

В книге Нассима Николаса Талеба «Черный лебедь» написано про трудно предсказуемые случайности, в корне меняющие ситуацию или представление о мире. Такое любопытное название пошло от того, что до открытия Австралии люди были убеждены, что черных лебедей не существует. В данном случае следует обратить внимание на Demon's Souls и его внезапный успех в Европе и США. Если смотреть на ситуацию с такого ракурса, то Dragon's Dogma — попытка скопировать успех, да еще и специально угодить западной аудитории, натаскав как можно больше внешних элементов заокеанских ролевых игр.

Этих признаков набралось столько, что на деле выходит сборная солянка из всех штампов и любопытных чужих элементов, в которой нет места чему-то своему. Это не делает Dragon's Dogma плохой игрой: пережив кошмарное начало, можно так увлечься, что забыть обо всем на свете. Просто она вторична и вряд ли произведет такой же ошеломительный эффект, как Dark Souls в свое время. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✗

Дождались?

Сделанная без лишних рисков и поэтому не такая яркая, как хотелось бы, западная ролевая игра от японских разработчиков.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

КАК САМУРАЙ СМОТРИТ НА ЗАПАД

Японские разработчики уже достаточно давно пытаются инкорпорировать некоторые западные элементы в свои игры. Стоит признать, намного лучше у них получается не подражать, а умело заимствовать культурные реалии. Занятие это настолько увлекательное, что сценарист теряет чувство меры, и тогда заимствование выглядит еще нелепее, чем акцент Шварценеггера в «Красной жаре». С другой стороны, в этом есть определенный экзотический шарм.

Castlevania

Здраво рассудив, что Дракуле в Японии если и быть, то только в солнечное затмение, **Konami** переносит действие игры в Европу. Это значит, что чаще всего нечисть истребляется в стереотипных замках. **Castlevania: Portrait of Ruin** вообще происходит в 1944 году во время Второй мировой войны, и герои там почему-то исследуют лаборатории с франкенштейнами, английские города и китчевую египетскую пустыню, в которой находят пирожки и борщ, — сразу видно, не в Стране восходящего солнца находимся. Монстры обязательно должны быть культурно обоснованы: за нимфой с красивым именем Lorelai стоит древняя история про девушку-самоубийцу, разбившуюся о камень у немецкого Рейна, а босс Легион, ясное дело, прямая отсылка к Библии. Очевидно, что таких чудовищ не победить без могущественного оружия, — в Castlevania встречаются настолько мощные артефакты, что Дракуле лучше сразу принять ванну из святой воды. Тут и Копье судьбы (Longinus Spear), которым проткнули Иисуса, и целый набор мечей из различных сказаний. Зигфридовские Грам и Балмунг из «Песни о Нибелунгах» (имена давались только самым смертоносным мечам), а также Дюрандаль из «Песни о Роланде». Самый отменный клинок, Claimh Solais, прибыл в замок Дракулы прямиком из ирландских легенд о Кукулине.

Earthbound

Емко описать концепцию **Earthbound** невероятно сложно, но если попытаться, то это jRPG про внезапное нападение роботов-инопланетян на Землю. Здесь есть достаточное количество отсылок к не совсем современной, но все еще популярной культуре, начиная от сражения с Кракеном до заплыва на желтой субмарине (игра при этом сообщает, что желтый цвет всего лишь совпадение). Более того, Earthbound делает реверанс в сторону других известных музыкантов: в определенный момент можно услышать Won't Get Fooled Again от the Who. Не забыт и Дэвид Боуи — звездные люди (Starmen), главные враги в Earthbound, названы в честь его песни, а финальный босс Гигас сильно смахивает на непонятный механизм из клипа Ashes to Ashes. По дорогам ездят грузовики с легко узнаваемым логотипом Coca-Cola, в баре играют музыканты, подозрительно похожие на братьев Блюз. Последний штрих: самоубийц, решивших прогуляться по железнодорожным путям навстречу поезду, останавливает мистер Ти. Pity the fool.

Shin Megami Tensei

Так получается, что главные герои в **Shin Megami Tensei** мистическим образом начинают контролировать демонов, причем под это определение попадают синтоистские боги (повелевающий ветром Сусаноо), германо-скандинавский огненный великан Сурт, древнегреческий Арес, библейская смерть и демон Самаэль из иудаизма — смешение религий и культур настолько ядерное, что недавняя «Хижина в лесу» по сравнению с Shin Megami Tensei выглядит крайне скромно. Можно пойти дальше: в одной из игр герои встречают модного Гитлера в солнцезащитных очках, а в другой Григорий Распутин призывает карающие трехметровые матрешки.

EVE ONLINE

INFERNO

ЭСКАЛАЦИЯ КОНФЛИКТА НАЧИНАЕТСЯ 24 АПРЕЛЯ

реклама

ЛИНИЯ ФРОНТА ПРОХОДИТ СКВОЗЬ КАЖДОГО ИЗ НАС

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА О ЖИЗНИ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ

» ГДЕ КУПИТЬ И КАК ИГРАТЬ // EVEONLINE.COM/НАЧАЛО «

Кручу, верчу, разглядеть хочу

Fez

Жанр
Платформер в феске
Издатель
Microsoft
Разработчик
Polytron Coprporation
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
polytroncorporation.com/what-is-fez

Геворг Акопян

ГЕВОРГ АКОПЯН

С момента анонса в июле 2007 года **Fez** успела завоевать тонну разнообразных наград: «Достижения в области визуального дизайна» IGF 2008 и Гран-при IGF 2012, «Лучшая игра» IndieCade 2011, «Приз зрительских симпатий» Fantastic Arcade 2011. И это не считая бесчисленных признаний в любви от игровых изданий всего мира.

Главный идеолог, художник и геймдизайнер проекта Фил Фиш обещал доделать Fez еще в начале 2010 года, но не рассчитал силы своей крохотной команды — проект оказался слишком амбициозным для молодой студии. **Polytron Coprporation** понадобилось целых пять лет, чтобы довести игру до ума. Забавно, что после такой длительной разработки **Microsoft** попросила Фиша еще чуточку попридержать коней и перенести релиз готовой игры на лето, чтобы выпустить ее в рамках программы Summer of Arcade. Дизайнер вежливо отказался, резонно ответив, что «сколько можно-то, в конце концов».

Крутой поворот

Fez — это инновационная смесь платформера, головоломки и квеста, при взгляде на которую очень хочется снова поверить, что игры — это искусство. Если **Journey**, визионерский шедевр Дженовы Чена, получивший от нас «десятку», взаимодействует с игроком на высоком уровне и вызывает сильнейшие эмоции, то Fez — куда более приземленная игра. Она не претендует на глубокий смысл и лишь иногда не без иронии балуется с метафизикой (советуем заморочиться и открыть альтернативную концовку).

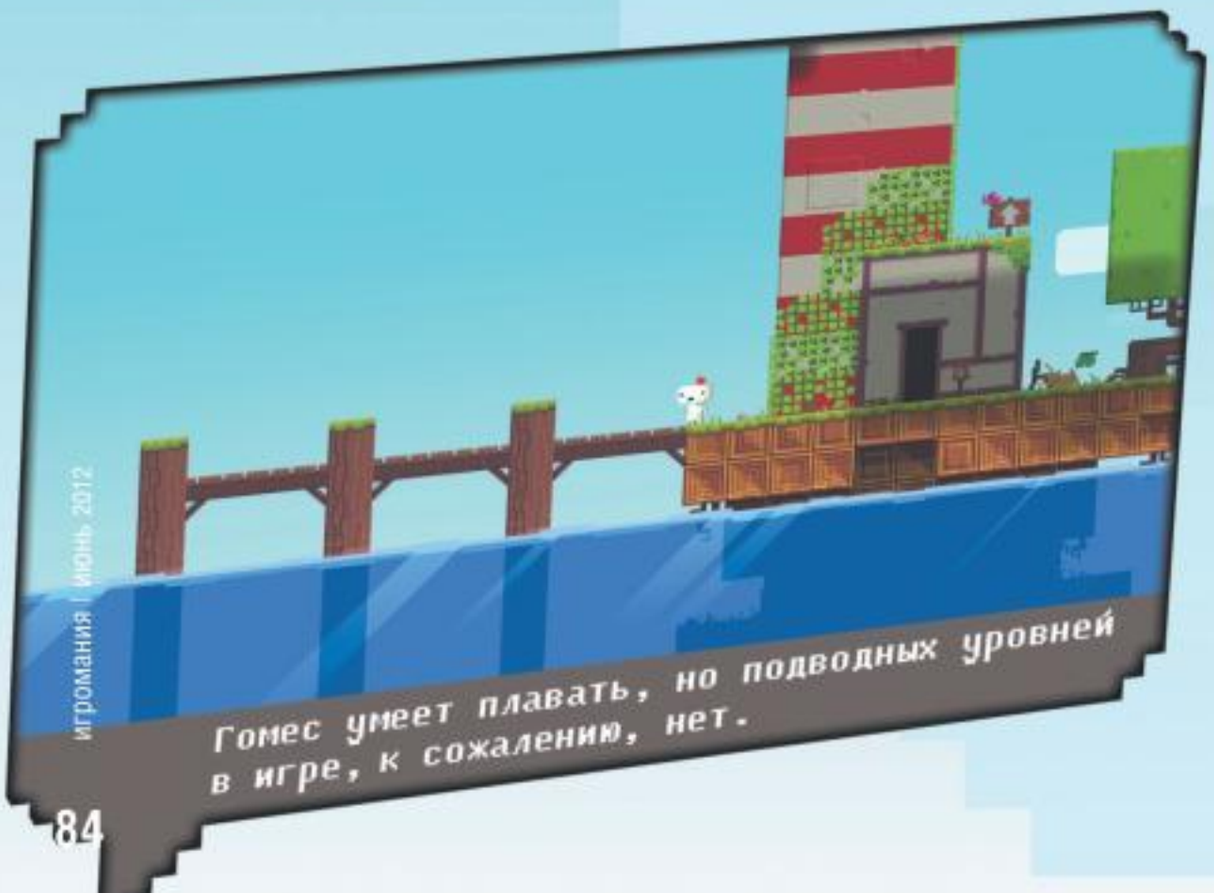
Главной особенностью и одновременно ключевым элементом геймплея в Fez является возможность вращать окружающий мир. Со стороны может показаться, что это обычный двухмерный платформер, выполненный в модной восьмибитной стилистике: поднимаемся по лестницам, лазаем по стенам, много бегаем и прыгаем. Собственно, первую пару минут мы только этим и занимаемся, пока главный герой, Гомес (белесое нечто, напоминающее приведение Каспера), не получает в подарок от дедушки волшебный головной убор — турецкую феску. Шапка позволяет ее обладателю взглянуть на, казалось бы, абсолютно плоский мир под другим углом. С этого момента жизнь чувака меняется на сто восемьдесят градусов. Потом еще на девяносто. А затем — и на все двести семьдесят.

Эшеру и не снилось

Вращая мир, Гомес в два счета попадает в недоступные при обычном «взгляде на жизнь» закоулки. Как и в **Echochrome**, главное в Fez — перспектива. Один поворот камеры — и вот уже несколько висящих отдельно друг от друга платформ превращаются в подобие лестницы, огромная пропасть между двумя клочками земли становится крохотным провалом, который без труда можно перепрыгнуть, а скрытая от взгляда дверь позволяет в себя войти.

Исследовать локации и решать пространственные головоломки совсем не сложно и очень даже весело. Вам почти всегда понятно, что и как нужно делать, удовольствие доставляет сам процесс. Это вам не **Braid**, от которого потел мозг и сводило скулы. В игре нет врагов, кроме разве что черных дыр и собственной нерасторопности. Умереть в Fez не страшно — герой мгновенно появляется на том же уступе, с которого свалился.

Структура игры традиционна для жанра. Чтобы открыть новые уровни, нужно собирать специальные бонусы, в данном случае — кубы двух разновидностей. Желтые в основном валяются в труднодоступных местах, а чтобы получить фиолетовые, требуется решать оригинальные задачки: запустить механизм, поворачивая каменных сов, снести стены бомбой, синхронно следуя камерой за взрывной волной, собрать из кубиков тетрисные фигурки и даже просканировать вашим (то есть



Гомес умеет плавать, но подводных уровней в игре, к сожалению, нет.

Квадратики показывают, сколько требуется желтых кубов, чтобы открыть дверь.

игрока) смартфоном QR-коды с пожелтевших карт сокровищ. И это еще не самые интересные примеры. О лучших мы промолчим, чтобы не портить вам удовольствие от прохождения.

ОЖИВШАЯ СКАЗКА

Примерно на половине игры становится понятно, почему ее делали так долго. Каждый уровень представляет собой маленький шедевр, в котором каждый пиксель находится на своем месте. Например, один этап выполнен в духе «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта: тьма, которую лишь изредка озаряют вспышки молний, страшный ливень, неоновые вывески и музыка, до боли напоминающая гениальные композиции Вангелиса.

Начальная сцена — натуральный «Ходячий замок». Туда-сюда снуют человечки в разноцветных банданах, порхают бабочки, ветер колышет траву, а на деревьях ошалело озираются чайки. Под волшебные восьмибитные мелодии медленно темнеет разноцветное небо и появляются звезды. Если бы Хаяо Миядзаки и Сигеру Миямото сделали вместе игру, она бы выглядела именно так. В каждом пикселе Fez столько жизни, что хватило бы на десяток-другой современных блокбастеров.

Внутри больших локаций, условно назовем их «домами», есть множество детально проработанных маленьких комнат с мебелью, картинами и прочей утварью. Фиш даже придумал целую систему иероглифов и обозначений, которыми исписаны плакаты и стены зданий, что усилило и без того неповторимый шарм игры.

Теперь вспомните, что все элементы декораций на самом деле трехмерны, и представьте, сколько труда понадобилось разработчикам, чтобы реализовать такую красоту. Язык просто не поворачивается ругать творение Polytron. Да и не за что, по большому счету. Fez иногда тормозит и изредка вылетает, но в данном конкретном случае этих недоделок просто не замечаешь.

■■■

По признанию самого Фиша, он был невероятно рад и даже немного удивлен, что игра получилась именно такой, какой он ее изначально задумал. За пять лет Фил успел услышать в свой адрес не только комплименты, но и много критики от недовольных игроков, которые устали ждать. Но у него все получилось, а все нетерпеливые люди лишний раз убедились, что лучше потерпеть чуть-чуть подольше, зато в итоге получить великолепную игру. А там, глядишь, и на свою жизнь захочется взглянуть немного под другим углом. А то и перевернуть ее с ног на голову. ■

Максим Иванов

SNIPER ELITE V2

Парень не промах

Жанр
Стелс-экшен
Издатель
505 Games
Разработчик
Rebellion
Издатели в России
Бука
1С-СофтКлаб
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
sniperelitev2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

Снайперы в игровой индустрии — настоящие бойцы невидимого фронта. И не потому, что их трудно засечь, а потому, что все лавры обычно уходят мужественным парням с шотганами наперевес. И виной тому — тяжелая профессия, в которой выдержка и умение сосредоточиться ценится гораздо выше бездумных нажатий на гашетку. Именно поэтому у игр про снайперов такой высокий порог входа. Лежать на пузе и выжидать удобного момента далеко не так весело, как крошить черепушки на передовой.

Однако **Sniper Elite V2** имела все шансы укрепить позиции, занятые **Sniper: Ghost Warrior**. У игры было какое-никакое имя (в 2005 году оригинал получил много положительных отзывов прессы, но на вершины чартов попасть ему так и не удалось), да и на видео стелс-эпизоды выглядели убедительно. Вот только у **Rebellion** получилось все как всегда: ради ложки меда нужно сначала отведать цистерну дегтя.

ГИТЛЕР КАПУТ

Игру едва ли можно считать полноценным продолжением серии — слишком многое перекочевало сюда из предыдущей части в первозданном виде. Авторы не стали менять ни антураж, ни главного героя, только сценарий был слегка переработан. На повестке дня — конец Второй мировой и очередной повод для распри двух сверхдержав. Сюжет крутится вокруг группы ученых, чьи секреты позарез нужны правительствам США и СССР. Карлу Фейрберну, снайперу звездно-полосатых, необходимо во что бы то ни стало добраться до профессоров, иначе коммунисты получат серьезное военное преимущество перед капиталистами. Развесистая клюква и шапки-ушанки прилагаются.

Sniper Elite V2 — обыкновенный экшен от третьего лица с элементами стелса. Вы прячетесь в тени, изучаете маршруты солдат и стараетесь быть максимально неприметным. В ход идут стандартные шпионские приемчики: незаметное устранение целей, перетаскивание трупов в кусты и перебежки от укрытия к укрытию. Есть и другие хитрости: например, можно ставить растяжки и выманивать врагов, кидая камни. Расчехлять снайперскую винтовку в игре про снайпера предлагается лишь в самых крайних случаях, когда разрешить ситуацию без шума и пыли не получается.

Выбирать обзорную точку нужно предельно тщательно, заранее прикинув возможные варианты развития событий и не забыв о путях отхода. Следить за всем сразу непросто, но у Карла для этого есть волшебный бинокль, с помощью которого он «помечает» врагов красными маркерами. В пылу

Карл Фейрберн — один из самых невыразительных героев компьютерных игр.

Разработчики обещали максимально точно воссоздать разрушенный Берлин. Вышло неплохо, вот только руины быстро приедаются.

Курение убивает.

Задания не отличаются особой изобретательностью: подорви, заминируй, убей.

битвы эта особенность пригодится не раз и не два. Юркие вояки обожают заходить со спины, а каждый раз искать их через перекрестье прицела — непростительная потеря времени. На звук выстрела тут же сбегаются противники со всей округи. Фейрберн, в отличие от большинства героев компьютерных игр, — малый хлипкий. Ему с головой хватает трех-четырех пуль, а под свинцовым градом он не выстоит и секунды. Выход один: держаться на расстоянии и не давать недругам подобраться ближе чем на десяток метров. Впрочем, создатели, несмотря на свои громкие заявления о запредельном реализме, все же пошли на некоторые уступки. В оригинале Карл восстанавливал здоровье, тоннами поглощая аптечки, здесь же ему достаточно отсидеться пару секунд в укрытии.

НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

На деле и половина заложенных в игру механик не работает, и виной тому — неряшливость разработчиков. Во-первых, сам стелс до ужаса кривой. Помните, как в **Crysis** вас разоблачал малейший шорох? Так вот, приспешники Третьего рейха и уроженцы Советов и вовсе работают на упреждение. Порой вас замечают чуть ли не за километр, и это притом, что вы ползете в сумерках по густой траве. Зато если подберетесь вплотную, то шансов у противников не останется никаких: вблизи враги слепнут и глохнут. Хоть танцуй перед ними — не заметят. Но если уж попались — пишите пропало. Шестое чувство у солдат развито не хуже, чем у иных участников «Битвы экстрасенсов». Палить по вам начинают одновременно с нажатием кнопки «отлипнуть от укрытия», и плевать, что сам Карл еще и носа-то высунуть не успел. Вот это чудеса интуиции!

Rebellion за прошедшие годы так и не обзавелась нормальными дизайнерами уровней. Игра явно рассчитана на карты попросторнее, позапутаннее, чтобы было где и на крышу влезть, и от врагов спрятаться. Однако англичане вместо этого гоняют Фейрберна по каким-то катакомбам и тесным складам. От снайперской винтовки при близких контактах толку мало — слишком долго целиться. Вот и приходится орудовать чем-то более прозаичным — к примеру, пистолетом с глушителем или «томпсоном». Последний шуму поднимает будь здоров, но в узких коридорах мимо недругов не просочился бы и Адам Дженсен, так что на тихое прохождение со временем забиваешь. Вот только шутер из Sniper Elite V2 совсем никудышный. Карл на удивление медлителен и неуклюж, все время норовит перейти на шаг гуськом, что очень некстати, когда нужно уйти с линии огня. В придачу американец еще и жуть как привередлив. Далеко не за всеми объектами можно укрыться, а с ходу определить, подходит ли конкретно этот ящик для игры в прятки, почти невозможно.

Враги ведут себя на редкость шаблонно. Обидчики занимают одни и те же укрытия, действуют по одним и тем же схемам, используют одни и те же подходы. В сложных моментах, которые с первого раза одолеть не выходит, заскриптованность особенно сильно бросается в глаза. Это экзотическое удовольствие сопоставимо разве что с многократным просмотром дешевого боевика на спор. Если при первом сеансе топорно поставленные сцены вызывают некое умиление, то на десятом хочется рыдать в голос и молить о пощаде.

Конечно, иногда у авторов наступают моменты просветления, ради которых не грех потерпеть отсутствие мозгов в черепных коробках противников и однообразные уровни. Стоит выпустить Карла на карты попросторнее, и идеи Rebellion начинают работать в полную силу. Вновь появляется смысл в стелсе и постоянной смене позиций. А благодаря Kill Cam, своеобразному аналогу режима X-Ray из **Mortal Kombat**, любое убийство превращается в шедевр, достойный Декстера Моргана. Создатели не стесняются демонстрировать шокирующие подробности: область поражения подсвечивается, камера крупным планом демонстрирует дробящиеся кости и разрываемые свинцом внутренности. Достаточно будет упомянуть, что наименее садистским способом умерщвления является выстрел в гранату, висящую на поясе. Помимо всего прочего это еще и единственная на свете игра, где можно в буквальном смысле отстрелить человеку кохонес. Однако максимальное удовольствие испытываешь от двойных убийств. Эмоции зашкаливают, а в голове после таких «комбо» вертится лишь одно слово: «Круто!»

■■■

Те, кто ждал от Sniper Elite V2 дотошной симуляции жизни снайпера, скорее всего, будут расстроены. Что бы там ни говорили сами англичане, реализма в их творении не больше, чем в каком-нибудь **Call of Duty**. Карл при обнаружении оставляет призрачные «копии», ориентиры для противников, явно позаимствованные у **Splinter Cell: Conviction**, а фрицы и русские и без снайперских винтовок стреляют так метко, что и матерым биатлонистам не снилось. На высоком уровне сложности почти все вспомогательные костыли в виде «маячков» и индикатора попадания у вас отбирают, но и это погоды не делает.

Про оригинальный Sniper Elite слышали многие, но тех, кто действительно в него играл, — днем с огнем не сыщешь. Сдается нам, что и в этот раз ситуация повторится. Слишком многое разработчики реализовали спустя рукава. Если у вас есть возможность посадить друга играть вместо себя, то непременно воспользуйтесь этим. Потому что смотреть на похождения Карла Фейрберна со стороны гораздо интереснее, чем самому вживаться в шкуру неловкого снайпера. ■

X Реиграбельность
X Классный сюжет
X Оригинальность
X Легко освоить

Дождались?

Не слишком удачное перерождение подзабытого экшена про снайпера. Rebellion вновь наступила на излюбленные грабли: интересные идеи страдают от грубейших геймдизайнерских ошибок.

Геймплей:	7
Графика:	7
Звук и музыка:	6
Интерфейс и управление:	6

Рейтинг

6,5

Выше среднего

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Любой компьютер, на котором не тормозят флэш-ролики

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Чуть более мощный компьютер

Жанр
Арт-инсталляция с элементами квеста
Издатель/разработчик
Amanita Design
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Платформы
PC, Mac
Сайт игры
botanicula.net

Алексей Макаренков

Botanicula

Необычные приключения не совсем Карика и не совсем Вали

Талантливый художник и дизайнер, создатель квестов **Samorost**, **Samorost 2** и **Machinarium**, просто неординарный человек, умеющий взглянуть на жизнь с непривычного ракурса. Примерно так представляют себе Якуба Дворски большинство игроков, знакомых с его творчеством.

Но мало кто задумывается, что Якуб не просто создал несколько необычных, запоминающихся игр, — он открыл дорогу целому направлению. Именно после Samorost — дипломной работы Якуба в пражской Академии искусств, архитектуры и дизайна — стало модно делать маленькие, «домашние» квесты, рассказывающие точно такие же маленькие, на первый взгляд неприметельные, но необычайно трогательные истории.

Гном, спасающий свою собачку от инопланетян в карликовом «древесном» мире. Грустный робот Йозеф, обезвреживающий бомбу в крохотном городке, населенном такими же, как он, железяками. Каждый мирок живет по своим законам. Чтобы решить большинство головоломок — подчас весьма сложных, — недостаточно найти нужный предмет или сообразить, как состыковать несколько деталей. Необходимо понять логику игры, проникнуться идеей, перестать просто наблюдать за тем, что происходит на экране, и начать жить в придуманном мире.

Каждый игровой экран Якуб превращает в миниатюрную вселенную. Мелких, необязательных элементов здесь столько, что в какой-то момент перестаешь играть и начинаешь просто исследовать окружающее пространство. Тыкнул в цветок — он распустился, пощекотал муху — она взлетела и с жужжанием начала носиться вокруг героя, подразнил паука — он спрятался за ветку и стал зло на вас таращиться. Все игры Дворски, помимо стандартных ощущений, что проходишь непростой и интересный квест, дарили восхитительное чувство откуда-то из детства. Словно ты на летнем лугу, плюхнулся в траву и лежишь, наблюдая за очень маленьким, но очень интересным миром, существующим на пятачке метр на метр прямо перед твоими глазами.

Теория квеста

Botanicula по всем формальным признакам похожа на игры Дворски. Миниатюрный растительный мир, сжатый до размеров одного дерева. Жуткие черные пауки атаковали растение и высасывают из него жизненные соки. Пять козявок, к которым попало волшебное семечко — именно за ним охотится самый жирный арахнид, — пытаются разобраться, что же происходит с их домом и можно ли его спасти. Приятная, стилизованная под картины акварелью графика. Даже ощущение, словно съел волшебный порошок Ивана Гермагеновича Енотова и уменьшился до размера букашки, никуда не делось.

Но если поиграть минут двадцать-тридцать — у любого человека, любящего игры Дворски, появляется ощущение, что его слегка обманули. Развернули «Мишку на севере», съели конфету, а вместо нее положили... нет, не кусок пластилина, а просто другую, не такую вкусную сладость.

Botanicula делал не Дворски, а художник и аниматор Яромир Плачи. Он присоединился к студии **Amanita Design** еще во время работы над «Машинариумом». Сам же Якуб при работе над Botanicula выступал исключительно в роли продюсера. Изначально Яромир планировал создать необычную анимационную зарисовку — серию экранов, на которых персонажи выполняли бы все действия самостоятельно, но затем прислушался к советам Якуба, других сотрудников студии и решил добавить в проект игровые элементы.

Рыбы в кроне дерева. Сюра в игре едва ли не больше, чем в работах Сальвадора Дали.

Если вы почти не играли в квесты, то некоторые задачки в Botanicula, возможно, заставят вас ненадолго задуматься.

В том же духе

Про игры Якуба Дворски — Samorost, Samorost 2, Machinarium и еще три небольшие анимационные зарисовки The Quest for the Rest, Questionaut и Rocketman — вы, скорее всего, уже знаете. Во все, кроме «Машинариума», можно поиграть на сайте разработчиков ***amanita-design.net/games.html***, а «Машинариум» придется купить на PC, Mac или iPad. Поэтому мы расскажем вам еще про три игры, которые на работы Дворски очень похожи, но сделаны совсем другими студиями.

Alchemia

«Алхимия» (в отечестве издавалась «1С-СофтКлаб» под названием «Alchemia: Тайна затерянного города») внешне настолько похожа на «Саморост», что большинство людей, увидев игру впервые, искренне считает, что ее тоже сделал Дворски. На самом деле это творение **Springtail Studio**. В отличие от «Самороста» здесь чуть меньше сюра и чуть более простые задачки. Несмотря на вторичность и граничащие с плагиатом визуальные заимствования, играть в «Алхимию» очень интересно. Чем мы вам и советуем заняться на ***alchemiagame.com***.

The Tiny Bang Story

У нас известен как «**Теория крошечного взрыва**». «Миниатюрный» квест отечественной компании **Colibri Games**. Выход на PC (в Steam) прошел почти незаметно, зато игра наделала много шума на iPad. Мир The Tiny Bang Story не такой живой, как в «Саморосте» или в «Машинариуме», но нарисовано все очень тщательно, а главное — здесь много сложных и интересных головоломок (для начинающих некоторые даже чересчур мудреные). О том, где и как можно помедитировать, можно узнать на ***colibrigames.com***.

Полная труба

Идейно и духовно похожа на игры Amanita Design и наша «Полная труба» (разработчик — PIPE Studio, ***pipestudio.ru/fullpipe***). Квесту скоро стукнет десять лет, но он на удивление хорошо смотрится и прекрасно играется. Только берегите свой мозг, потому что Full Pipe в два раза шизанутей «Самороста», в пять раз крезанутей «Машинариума» и примерно в семь с половиной раз безумней «Алхимии». В общем, мы вас предупредили.

Не по канонам

Именно здесь и произошла не смертельная, но досадная осечка. Да, мир Botanicula живой. Здесь обитают необычные персонажи со своими характерами и судьбой. Здесь много интересных анимаций, за которые цепляется взгляд и которые заставляют раз за разом всматриваться в картинку на экране. Даже сюжет, на первый взгляд по-детски банальный и поверхностный, к середине игры совершает несколько необычных поворотов и заставляет внимательно следить за тем, как ведут себя герои игры.

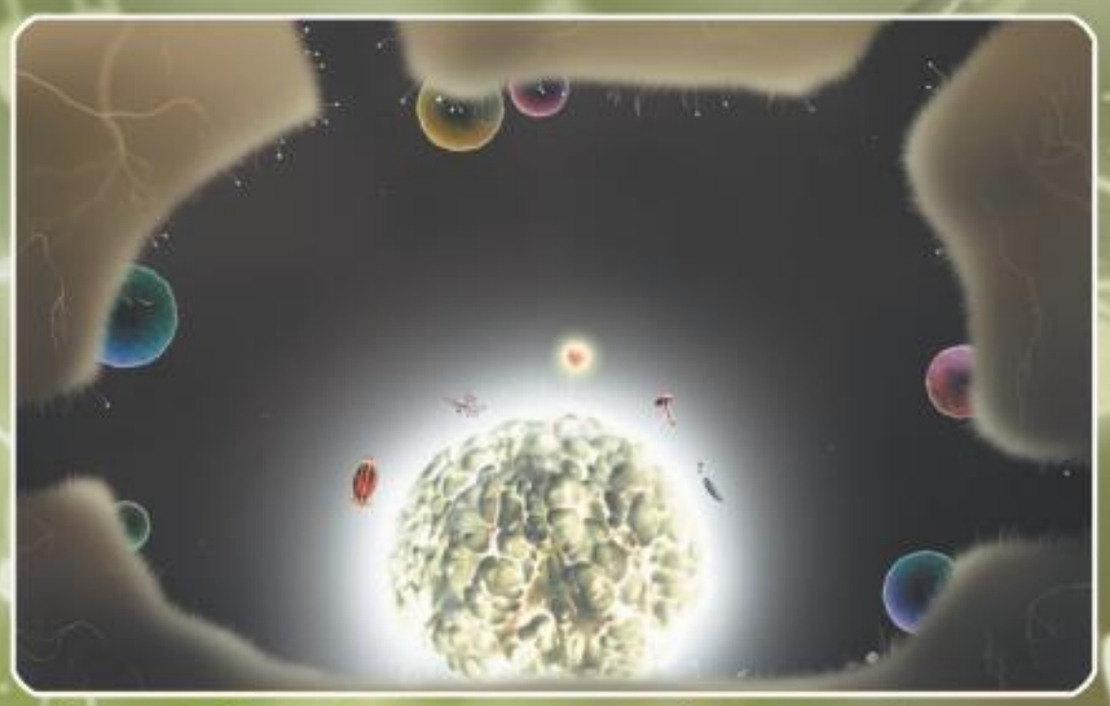
В какой-то момент вообще создается ощущение, словно смотришь мультфильм «Путешествие муравья». Проблема в том, что перед нами все-таки не мультфильм, а игра. В Botanicula есть загадки и головоломки, здесь нужно отыскивать и использовать в нужных местах предметы. Все как в квестах. Вот только глубина проработки игровых элементов — по щиколотку, не больше. Перед игроком не ставится ни одной по-настоящему сложной задачи. Решение почти всегда лежит на поверхности. Чтобы сдвинуть с пути агрессивное насекомое, достаточно пригнуть травинку и подбросить букашку в воздух. Чтобы сбить спесь с паука, нужно лишь перерезать паутинку, на которой он висит. Чтобы собрать четырнадцать куриц, работающих двигателями миниатюрного воздушного шара, надо заглянуть в четырнадцать комнат и выполнить там четырнадцать несложных действий. Да, дизайн каждой комнаты уникален, да, очень интересно наблюдать за персонажами, обитающими в этих помещениях, но собственно игры там — чуть больше четырнадцати кликов мышкой в предсказуемых местах.

Ни о каких сложных ребусах и шарадах, как в «Машинариуме», ни о каких многоэтапных решениях задач, как в «Саморосте», речи не идет. Игра лишь выглядит как сложный и интересный квест, а проходится «в одно касание». Еще в Botanicula много обманок — бутафорских сценок, вроде бы сложных и интересных на вид головоломок, а на деле — пустышек. Простой пример. Оказавшись на экране с поющими перьями, вы быстро замечаете, что все они звучат в разной тональности, да еще и

Весь примитивизм игровых задачек Botanicula легко описывается этой сценой. Все, что нужно сделать на экране, — кликнуть по всем странным существам.

Игра умело жонглирует нашим сознанием с помощью графики, музыки, ритма. Все это меняется часто и очень неожиданно.

Несмотря на то что сам Якуб Дворски лишь продюсировал игру, его стилистика чувствуется во многих игровых элементах. От манеры рисовать некоторые растения до способа обыгрывать простые задачки.



В игре главные герои никак не называются, но вообще-то у них есть имена — мистер Клубень, мисс Гриб, мистер Желудь, мистер Прутик и мистер Перо Рыбы. Об этом Якуб рассказал нам во время одной из бесед еще до релиза Botanicula.

перемещаются по-разному. Вы тут же пытаетесь заставить «петь» этих зверушек в определенной последовательности, думая, что наконец-то начались непростые задачки. Но быстро понимаете, что это просто кунштюк, действие ради действия. Оно не имеет причины, не приводит ни к каким последствиям и никак не влияет на сюжет. Это просто перышки, в которые можно потыкать и которые в ответ сыграют приятную мелодию.

Еще один не самый приятный сюрприз связан с главными героями. Козявки сильно отличаются как внешне, так и своими способностями: одна сильная, другая длинная, третья умеет летать и так далее. Логично предположить, что игра будет использовать эти различия на всю катушку. Так вот. Таких ситуаций — всего четыре. И в них сразу понятно, какого героя надо использовать.

Там, где в порядочных квестах принято напрягать мозг, в Botanicula все подается готовым к употреблению. Вместо многоэтапных логических построений — простейшие и самые очевидные решения. Не шахматы и даже не шашки, а, простите, «Чапаев» от мира квестов. Зато там, где у других монотонные блуждания по локациям и недоуменное тыканье во все предметы, в работе Яромира Плачи — задор, динамика и быстрая смена обстановки. Игра пролетает очень быстро, словно вспышка, оставляя в памяти огромное количество картинок, образов и маленьких историй.

В этом вся Botanicula. Это созерцательная инсталляция. Уже не совсем мультфильм, но еще не совсем игра. Если оценивать этот сплав по меркам квестов и сравнивать с работами того же Якуба Дворски, то оказывается, что перед нами очень поверхностная, неумная, да еще и вторичная поделка. Если же воспринимать проект как забавную тематическую анимацию с налетом интерактива, то складывается совсем другая картина. Здесь потрясающая музыка, сюрреалистичные нестандартные герои, живое окружение и общая стилизация, выполненная на уровне лучших арт-проектов. В конце концов, это просто красивая и добрая сказка, в которую не очень интересно играть, но которую необычайно интересно смотреть. Вам остается лишь решить, под каким ракурсом взглянуть на Botanicula. Наш совет — выбирайте второй. Плохих квестов в этом мире хватает, а вот необычные анимационные постановки наперечет.

ПЕРЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✕
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	●
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	●
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	●

ДОЖДАЛИСЬ?

НЕ СОВСЕМ МУЛЬТФИЛЬМ, НО И НЕ СОВСЕМ ИГРА. ПРОСТО НЕОБЫЧНОЕ, КРАСИВО ВЫГЛЯДЯЩЕЕ И ЗВУЧАЩЕЕ ДЕЙСТВО ПРО ТО, КАК НЕПРОСТО ЖИТЬ В КРОНЕ ВОЛШЕБНОГО ДЕРЕВА.

ГЕЙМПЛЕЙ	6,0
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9,0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямиком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Видеоманию».

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на Igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Видеомания» в HD-качестве.

2. В APPSTORE ДЛЯ iPAD И iPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPAD/iPHONE.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №5 (164) 2011. Причем №5 за 2011 год — бесплатно. Просто берете и скачиваете.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или в iTunes Store на компьютере) найдите «Игромания» по поиску. Скачайте бесплатное приложение — наш киоск. Зарегистрируйтесь в нем — или зайдите по вашему логину на Igromania.ru. Перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу (на iPAD) и выбирайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Видеомания» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать.
- \+ Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».

3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайновом магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.

ДЕШЕВЛЕ
у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ
действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ — издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

TRIBES ASCEND

ЖАНР
ОНЛАЙНОВЫЙ ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
HI-REZ STUDIOS

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
TRIBESASCEND.COM

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 QUAD 2 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

А МНЕ ЛЕТАТЬ ОХОТА

Вышедшая четырнадцать лет назад **Starsiege: Tribes** обладала всеми признаками Великой Многопользовательской Игры: красивая фантастическая вселенная, просторные и запоминающиеся карты, отличный баланс и, самое главное, сверхоригинальная игровая концепция, в рамках которой тактические перестрелки часто проходили аж в пяти метрах над землей (все бойцы на поле боя были оснащены модными реактивными ранцами). Стать мультиплеерной иконой, какой сегодня является, например, **Team Fortress**, проекту помешало, пожалуй, только одно — чрезвычайная крутость соперников по жанру. Так, к 1998 году во всех компьютерных клубах поклонялись обеим частям **Quake**, а ровно через год появился **Unreal Tournament**. Боевик про джетпаки многие в таких условиях просто не заметили. К слову, от подобных проблем страдала и **Tribes 2** (в 2001-м к Unreal-эпидемии добавилось еще и помешательство на **Counter-Strike**), и даже **Tribes: Venegance**, «сингловое» ответвление серии, в год своего выхода больно столкнувшееся лбом с **Half-Life 2** и **Doom 3**.

Дальнобойные пушки в Tribes по-настоящему дальнобойные. Бьют на километр.

В общем, с конкурентами Tribes всю жизнь не везло. И когда в позапрошлом году студия **Hi-Rez** объявила о возрождении бренда, то многие справедливо посчитали, что новая игра в серии обязательно повторит судьбу своих предшественниц. В самом деле — кому сегодня нужен еще один онлайн-шутер, да к тому же условно-бесплатный, пусть даже с джетпаками? Как оказалось, еще как нужен.

ПЛАТИ И ЛЕТИ

Заговорив вот так вот с порога об условно-бесплатном характере новой игры, мы сделали это не просто так. Дело в том, что экономическая модель тут хоть и кажется с виду вполне обычной, но внутри устроена все же чуточку хитрее, чем в каком-нибудь **Blacklight: Tango Down**.

В отличие от большинства free-to-play игр, контент здесь не подразделяется на категории «платный» и «бесплатный»: практически все, что в Ascend продается за деньги, можно получить в распоряжение и за накопленные очки виртуального опыта, честно заработанного вами в битвах. За XP приобретаются классы персонажей (всего их девять, а изначально открыто только три), оружие (два стандартных образца безоговорочно скучны по сравнению с какой-нибудь автоматической пушкой-арбалетом) плюс всякие полезные перки вроде «активации стелс-режима рядом с радарами вражеской базы» или «увеличения урона от лазерной винтовки на двадцать процентов». Не желающим платить реальные деньги, конечно, придется потратить довольно много времени для получения желаемого: пока вы по крупицам собираете ценный опыт, кто-то уже будет ехидно крутить у вас перед носом тем самым арбалетом, купленным им за пару долларов еще на стартовом этапе игры. Иными словами, разработчики ни к чему вас нарочно не подталкивают, в один прекрасный момент вы и сами захотите отдать копеечку в виртуальную кассу. Просто чтобы не чувствовать себя человеком третьего сорта. А распробовав чудесный ассортимент (гравимотоцикл! сверкающие доспехи! VIP-аккаунт, удваивающий количество получаемого опыта!), вообще едва ли захотите вылезать из магазина. Шопинг тут, по сути, чуть ли не целая игра в

На этот раз солдаты в металлических комбинезонах крошат друг друга безо всякой мотивации. Hi-Rez не стала размениваться даже на предысторию, хотя в прошлых играх серии был, если помните, милый фантастический бэкграунд.

Техники в Tribes: Ascend немного, и значение она имеет не слишком большое. Но та, что есть, выглядит внушительно.

игре, которая устраивает и платежеспособную аудиторию, и тех людей, у которых есть много свободного времени.

К счастью, виртуальный рынок солдатского барахла — еще далеко не самый увлекательный элемент Tribes: Ascend. Ведь разработчики, как они сами часто утверждали в многочисленных интервью, не только знают толк в развлекательных услугах, но и искренне обожают механику оригинальной игры. Ключевые достопримечательности шутера 1998 года были ими бережно воссозданы в 2012-м. Широкие мрачные карты — на месте. Формат битв «шестнадцать на шестнадцать» — присутствует. Джетпаки — а куда же без них? Левой кнопкой мыши мы стреляем, а правой активируем тот самый реактивный рюкзак у себя за спиной, позволяющий прыгать (читай: перелетать) на огромные расстояния, почти как робот Гекко из **Metal Gear Solid**.

Облачно, возможны осадки

Летают в Tribes все, и со стороны любой здешний матч гарантированно напоминает какой-то сумасшедший балет августовской саранчи. Однако за внешним весельем скрывается крайне высокий порог вхождения: сама механика онлайновых перестрелок в воздухе настолько необычна, что весь свой прошлый мультиплеерный опыт (если он, конечно, не связан с предыдущими частями Tribes) можно сразу повесить на гвоздик у входа. Навыки грамотного стрейфа вам не помогут. Умение делать двадцать хедшотов подряд — тем более. Первое правило, которое придется крепко вызубрить: целиться в Tribes вообще не нужно (учитывая дикие скорости, это достаточно трудно), гораздо полезнее стрелять на упреждение. То есть бить сразу туда, где противник, по вашему мнению, окажется примерно секунды через три.

При этом экшен за один класс не похож на игру за другой, у каждого типа бойцов свое оружие и свой набор недокументированных хитростей. Например, коренастый джаггернаут оснащен дальнобойной винтовкой, палящей разрывными плазменными сгустками. Выпустив снаряд из этой пушки в сторону парящих неподалеку противников, всегда есть шанс, что самый неаккуратный из них приземлится рядышком с бомбой и принесет вам заветные очки опыта. Но если вы воюете в роли, скажем, солдата, который ничем таким сверхъестественным не вооружен, то поступить в этой ситуации придется уже по-другому. В идеале — заманить врагов к стенам собственной базы (для этого достаточно раздразнить их обычными пулями из автомата), где незваных гостей моментально изрешетят турели. Тех, кто выживет, достаточно забить плотным огнем в ближайший коридор и закидать плазменными гранатами — из-за низких потолков враг точно от вас не скроется.

Любителям четкой и слаженной командной игры в новой Tribes тоже настоящее раздолье. Солдаты здесь оснащены не только джетпаками, но и реактивными ботинками — специальной обувью будущего, позволяющей скользить по любым твердым поверхностям как на глайдере. В совокупности эти два гаджета представляют собой мощный тактический инструмент. Примером может служить банальная схема, справедливая для режима «Захват флага»: один несется со знаменем к точке назначения, а другой прикрывает его сверху. Главное в подобной ситуации — постоянно рассчитывать запас энергии ранца (держится в среднем секунд пять), чтобы двигаться размеренными и ровными прыжками, а не падать постоянно под ноги своему партнеру. Плюс к этому тактический элемент предполагает и каждый из существующих в игре режимов. В том же «Захвате флага» приходится осуществлять многоступенчатые штурмы вражьих баз (с отключением генераторов питания и использованием техники), а, скажем, в Rabbit — координировать силы всех членов команды ради поимки одного игрока-противника, обозначенного постыдным погонялом Кролик.

■ ■ ■

Tribes: Ascend — игра слишком сложная и слишком необычная, чтобы вот так вот с ходу отыскать в ней серьезные недостатки и прорехи в балансе. Пожалуй, с первых минут в глаза бросается разве что довольно схематичная графика, которая по сравнению, скажем, с условно-бесплатным **Warface** смотрится, честно сказать, просто позорно. В остальном же это один из самых оригинальных и увлекательных онлайновых боевиков современности — выглядит вполне стандартно (прокачка, классические режимы, понятные условия победы), а внутри удивляет собой каждую минуту. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?

Условно-бесплатное счастье для тех, кто засыпает в мультиплеере Modern Warfare и всех прочих современных шутеров. С отличным геймплеем и чудесным виртуальным рынком.

Геймплей	8
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Ольга Анциферова

ПРОФЕССИЯ — КАСКАДЕР

Попробуйте ради эксперимента показать **Trials Evolution** человеку, далекому от игр, и скажите, что она является лидером продаж в Xbox Live Arcade. «Да я такое лет десять назад еще на школьном компьютере видел! Нашли, чем восхищаться...» — нахмурив брови, с большой долей вероятности изречет собеседник. Да что там, и среди опытных игроков всегда найдется тот, кто не преминет за глаза упрекнуть Trials Evolution в архаичности. Но стоит обоим взять в руки геймпад, как весь скепсис моментально улетучится. Мы гарантируем.

На первый взгляд происходящее на экране действительно мало чем отличается от древней **Elasto Mania**: гонщик на кроссовом мотоцикле проходит чреду сумасшедших препятствий, камера расположена сбоку, а управление сводится к газу, тормозу и удержанию равновесия в седле. Слишком сильный наклон вперед или приземление не на то колесо моментально приводит к аварии. Все остальное (повороты, соблюдение траектории) игра делает за вас. Но и того, что есть, вполне достаточно, чтобы через десять минут от экрана уже невозможно было оторвать даже человека, до этого игравшего только в **Angry Birds**. А то и не игравшего вовсе.

Все дело в том, что, несмотря на внешний примитивизм, Trials Evolution — это дорогая, веселая и очень глубокая гоночная игра, возводящая в абсолют идею о том, что на трассе гонщик прежде всего борется именно с самим собой и своей машиной, а не с соперниками. Точно такая же идея, кстати, лежит в основе всех хороших аркадных игр, где для того, чтобы побить результат человека, стоящего в рейтинге на строчку выше, приходится проходить один и тот же уровень до мозолей на пальцах.

Вот так выглядит типичная «трасса», больше похожая на непроходимую полосу препятствий.

Даже играя вчетвером, мы прежде всего соревнуемся сами с собой, поэтому кульбиты гонщиков на соседних дорожках зачастую отвлекают.

В игре важно взять правильный темп и набрать нужную скорость, иначе до следующего сегмента трассы можно и недопрыгнуть.

Сами разработчики пользовались точно таким же редактором трасс, поэтому здесь можно настроить абсолютно все, вплоть до массы бобины с кабелем.

Четыре колеса — хорошо

Сходства с типичными аркадами придает и система медалей, на которой построена игра. Каждую трассу можно пройти на «золото», «серебро» или «бронзу» в зависимости от итогового времени. Получив определенное количество наград («золото» считается за три, «серебро» — за две, а «бронза», соответственно, за одну, и для нее достаточно просто проехать трек до конца), мы открываем тест на лицензию. Она дает доступ к следующему блоку заездов и позволяет выучить новые трюки. Заезды бывают трех типов: соревнования на время, турнир и испытание. С первым все более-менее ясно. Ваша цель — как можно чище пройти трассу и быстрее добраться до финиша (где гонщика все равно поджидает нелепая смерть от упавшего сверху контейнера или взрыва). Турнир представляет собой примерно то же самое, только медаль дается за несколько заездов.

А вот испытания — совсем другая история. Здесь Trials Evolution в полной мере раскрывает свой безбашенный финский характер, заставляя вспомнить каскадерские трюки из **FlatOut**. Сначала игроку предстоит запускать мотоциклиста в полет с привязанными к рукам досками. Затем мотоцикл могут вообще отобрать и заставить гонщика проходить песчаную трассу на лыжах. Или же выкачать из бака почти все топливо. Или вообще превратить уровень в покатушки металлического шара по квадратным платформам высоко в небесах. Главное условие любого испытания — не упасть, ведь на этом заезд заканчивается, и награды распределяются в соответствии с количеством пройденных метров.

А два — лучше

Поначалу треки пролетаешь весело и непринужденно, чекпойнты расставлены через каждые десять метров, а единственными препятствиями являются неровности ландшафта. Но очень скоро картина меняется: холмистая местность уступает место камням, подвешенным балкам, движущимся платформам, ямам с огнем и трамплинам, а вместо красивого прохождения начинаешь задумываться о том, как бы хоть краешком колеса достать до следующего чекпойнта.

А пока мы совершаем невероятные кульбиты в воздухе, взбираемся на стены и учимся правильно распределять вес при приземлении, вокруг разворачивается настоящий голливудский блокбастер: в воздухе повисает ядерный гриб, союзные войска бомбят Нормандию, а впереди маячит петля американской горки, зазывая по себе проехаться. И будьте уверены — проедемся. Разнообразие трасс в Trials Evolution просто невероятно. Такое впечатление, что в игру решили запихнуть вообще все хоть сколько-нибудь интересные локации: тут есть Омаха-бич с заездом по противотанковым ежам, завод с выплескивающейся из труб водой (по трубам, естественно, и придется ехать), шахта, парк аттракционов и даже древний акведук. Попадаются и совсем уж экзотические трассы. Например, одна из них в точности копирует уровень из **Limbo**, вплоть до отсутствия саундтрека во время игры. Кроме того, в Trials Evolution есть и другие отсылки к произведениям современной культуры — в названиях гонок можно встретить такие знакомые слова, как Ridge Tracer, Hill Don't Have Eyes и Human Evolution.

Заработанные в заездах деньги можно тратить на покупку брюк или футболок персонажу, а также на прокачку мотоцикла. Новая выхлопная труба или тормоза, впрочем, несут скорее декоративный характер, нежели действительно прибавляют мощности двухколесному другу. Ощутимо характеристики меняются только при смене мотоцикла после перехода на новый уровень развития, что произойдет где-то раз пять за игру.

■■■

На самом деле всего вышесказанного уже достаточно для того, чтобы всерьез и надолго влюбиться в Trials Evolution. Но финны из **RedLynx** пошли еще дальше и снабдили игру великолепным редактором трасс, обеспечив таким образом ей практически бесконечную реиграбельность. Редактор позволяет не просто создавать треки, по качеству не уступающие оригинальным, но, подобно **LittleBigPlanet**, ограничивает выбор жанра только вашей фантазией. В Сеть уже попали пользовательские уровни, в которых Trials Evolution превращается в Angry Birds, 2D-шутер и футбольный симулятор. Весь выкладываемый игроками контент разделен на категории по популярности, сложности и прочим параметрам, а также снабжен тегами для удобства поиска. Сетевые соревнования проходят как на специальных трассах, где четверо игроков едут бок о бок на параллельных дорожках, так и в «стандартном» режиме, где вы проходите препятствия в одиночку, а друзья присутствуют лишь в форме силуэтов.

То, что двухмерный мотокросс великолепно смотрится на экранах и по сей день, серия Trials доказала уже давно. Предыдущая часть, **Trials HD**, также стала бомбой в XBLA и была обласкана критиками. Но именно Trials Evolution удалось окончательно стереть границы между недавним любительским проектом и абсолютным хитом, став лучшей игрой про мотоциклы на свете. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

После Trials Evolution любая другая игра про мотоциклы покажется пустой тратой времени. Это самая веселая и глубокая двухколесная аркада на свете и лучшее вложение 1200 Microsoft Points.

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	10

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

Алексей Моисеев

LEGEND OF GRIMROCK

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core
2,66 ГГц,
4 Гб, 512 Мб видео

Жанр
Подземная ролевая игра
Издатель/разработчик
Almost Human
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
grimrock.net

ТЕПЛАЯ КЛЕТЧАТАЯ ИГРА

В современной жизни мы не замечаем множества полезнейших вещей. Скажем, давно ли вы обращали внимание на обычный булыжник размером с кулак? А ведь это практически универсальное орудие труда и обороны. Сколько интереснейших способов его применения можно придумать в экстремальных ситуациях! Например, если вас когда-нибудь забросят в многоэтажное подземелье с армадой монстров и тысячей ловушек, горстка камней может не раз и не два спасти жизнь.

Примерно такая же неприятная история случилась с четверкой героев **Legend of Grimrock**. Стражи порядка за некие страшные злодеяния, о которых история умалчивает, скидывают квартет преступников в катакомбы горы Гримрок. Хорошая новость заключается в том, что после бодрящего пинка под зад и жесткого приземления на первом уровне катакомб обвиняемым автоматически были прощены все их незаконные деяния. Плохая новость гораздо банальнее: из Гримрока еще никто не выбирался живьем. Ваша задача — стать первыми. Совершить этот подвиг будет непросто, особенно учитывая то, что в начале пути у ваших героев из личных вещей с собой есть разве что трусы.

Шаг влево, шаг вправо

Те, кто родился уже достаточно давно, при первом же взгляде на игру без труда поймут, откуда у нее растут ноги. Пару десятков лет назад был очень популярен жанр Dungeon Crawl — или, говоря проще, ролевые игры про исследования витиеватых подземелий. Если при словах **Dungeon Master** или **Eye of the Beholder** у вас потеют ладони, Legend of Grimrock надо покупать немедленно. Всем остальным, надеемся, тоже понравится, потому как финская студия **Almost Human** не просто отдала дань уважения этим шедеврам прошлого, а практически создала вполне современную, самодостаточную игру на их основе. Получилось что-то вроде идейного ремейка.

Суть в следующем: мы управляем сразу четверкой персонажей, которая скопом ходит по коридорам подземелья, уничтожая монстров и решая головоломки. Несмотря на вид от первого лица, полной свободы передвижений нет; лабиринты поделены на условные клеточки, как шахматная доска, и за раз мы можем сделать один шаг в любую из четырех сторон или повернуться на девяносто градусов в любую сторону. То есть все точно так же, как двадцать лет назад, только завернуто в современную красивую обертку и с одним существенным упрощением — автоматически рисуемой

Хитрые герои всегда идут в обход. Драться со склизкой улиткой необязательно, можно просто дернуть за рычаг. Что будет дальше — догадайтесь сами.

Магией пользоваться не очень удобно, зато она поджаривает сразу всех врагов в отряде. Против вас, к сожалению, это правило тоже действует.

Удачно свалившись в дыру в поисках секретов можно убить двух «зайцев» одним махом.

Морально готовьтесь часто наблюдать эту надпись. Здесь отряд пал смертью храбрых только потому, что коварный паук загнал его в тупик.

картой подземелий. Впрочем, если вы хардкорщик до мозга костей или просто хотите как следует ностальгировать по ночным посиделкам в Dungeon Master, лишние удобства можно отключить, достать школьную тетрадку в клеточку (или даже миллиметровку) и рисовать карту вручную.

Смотрите под ноги

С первых же минут игра заставляет включать мозги: вам предлагается создать сбалансированный отряд из четырех существ (слабые духом могут выбрать стандартную команду головорезов). Казалось бы, задача тривиальная. Вот вам три класса — воин, вор, маг — и набор умений. Лепите, пожалуйста, кого хотите. Но уже тут надо определиться с массой нюансов. Кого поставить вперед, а кого — в тыл? Каким оружием будет драться воин? Будет ли вор метким стрелком или ловким убийцей с кинжалом? На какую школу магии налегать волшебнику? Со всем этим нужно определиться заранее, еще до высадки на первый уровень, и потом методично развивать героев в выбранных направлениях (универсалам по старинке здесь уготована участь обеда для гигантских улиток).

Оказавшись наконец-то в темных коридорах, готовьтесь постоянно учиться все новым приемам выживания. С трудом одолев первых двух противников, понимаешь, что под вас здесь никто подстраиваться не будет, — это вам нужно подстраиваться под окружение и его обитателей. Со временем учишься грамотно маневрировать, отступать в нужный момент, не паниковать и не давать загнать себя в угол. Непобедимый отряд из четырех мертвых рыцарей оказывается не таким уж непобедимым, если выманить его в более-менее просторную комнату и бегать вокруг, не давая себя ударить. А в узком коридоре вдруг приходит озарение, что слабеньким монстром вполне можно отгородиться от выстрелов злобного скелета-лучника без больших потерь для здоровья. На протяжении всей игры вы будете встречать новых монстров или неожиданные комбинации из старых, и благодаря этому сражения не превращаются в череду повторений одних и тех же действий.

С окружением в Legend of Grimrock та же самая история — оно не приедается, несмотря на кажущуюся однообразность, его интересно изучать до самого финала. Лабиринты буквально нашпигованы ловушками, загадками и секретными комнатками, в которых скрываются особо ценные предметы экипировки. Ощущается буквально физическая потребность облазить здесь каждый уголок, осмотреть каждую стену (а вдруг там притаилась малозаметная кнопка?), спрыгнуть в каждую яму, чтобы отыскать все сокровища и прийти к финальной битве за свободу во всеоружии.

При этом нужно быть еще и сообразительным. Игра старается постепенно наращивать сложность головоломок. Сначала вы найдете свою первую секретную кнопку на стене. Потом научитесь класть булыжник на пластину под ногами, чтобы дверь оставалась открытой. Следом появятся магические порталы. Еще чуть позже — менее тривиальные задачки (например, организовать собственный зоопарк из подгнивших легионеров). Далее вы запоздало поймете, что неплохо бы было создать стратегический запас факелов в сумке одного из героев, да и вообще не выбрасывать ненужное барахло — оно может пригодиться в самых неожиданных местах. А затем... затем вам, скорее всего, понадобится помощь зала. Официальный форум игры пестрит темами с заголовками вроде «Как открыть дверь с шестеренками на шестом уровне?!» или «Застрял в конце четвертого этажа, помогите!». Самое смешное, что абсолютно все загадки логичны, и, когда тем или иным способом решение находится, хочется хлопнуть себя по лбу и сказать: «Блин, ну это же было очевидно!» Мало какая игра может похвастаться тем же.

■ ■ ■

Финны из Almost Human еще раз с блеском доказывают, что не бывает устаревших жанров. Legend of Grimrock работает по абсолютно тем же правилам, что и ролевые игры двадцатилетней давности, но оторваться от нее практически невозможно. Казалось бы, здесь нет сложного сюжета, нет квестов, нет диалогов, нет навороченной системы талантов и способностей — тут вообще ничего нет, кроме четверки героев и наполненного опасностями подземелья, в котором както нужно пытаться выживать. Но никакими словами не описать, сколько любви и старания вложено в каждый камешек, в каждого монстра, в каждую головоломку Legend of Grimrock. Приятно, что люди не разучились на каком-то подсознательном уровне улавливать эти тонкие материи: всего за несколько дней продаж Legend of Grimrock многократно окупила затраты на свое создание и крепко поставила студию Almost Human на ноги. С нетерпением ждем их следующего проекта. ■

Реиграбельность X
Классный сюжет X
Оригинальность X
Легко освоить X

ДОЖДАЛИСЬ?

Ролевая игра старой закалки про исследование подземелий, которой уже удалось влюбить в себя тысячи вполне современных и продвинутых игроков.

Геймплей: XXXXXXXXXX 9
Графика: XXXXXXXXXX 8
Звук и музыка: XXXXXXXXXX 7
Интерфейс и управление: XXXXXXXXXX 7

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

KINECT STAR WARS

Жанр
Тренажер юного джедая
Издатель
Microsoft Game Studios
Разработчик
Terminal Reality
Мультиплеер
Разделенный экран
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
lucasarts.com/games/kinectstarwars

Танцуют все

Мария Антоненко

В июне прошлого года **Kinect Star Wars** была анонсирована как игра для истинных фанатов «Звездных войн», хотя уже после первого игрового ролика, продемонстрированного на выставке E3, стало ясно, что это все-го лишь сладкие мечты **Microsoft**, которая изо всех сил пыталась доказать, будто бы Kinect — это не устройство для детей и гостей вечеринок, а единственное возможное будущее игровой индустрии. Собственно, мы ничего не имеем против детей и вечеринок (мы очень даже за, на самом деле), однако у многих людей Kinect Star Wars ассоциируется именно с серьезной игрой о джедаях, световых мечах, Силе, Республике и прочих научно-сказочных идеалах, священных для любого поклонника «Звездных войн».

Именно им, яростным поклонникам серии, мы посоветуем не спешить в магазин. Для начала сядьте и постарайтесь забыть особенно героические моменты

Отбивать световым мечом выстрелы из бластеров совсем не трудно, главное — посильнее размахивать правой рукой.

Соперники в гонках честностью не отличаются: как только судьи отвернутся, ждите выстрелов в спину.

киноэпопеи. Не получается? Тогда хотя бы посмотрите «Звездные войны» в переводе Гоблина — это поможет вам немного легче принять совместное детище Microsoft и **LucasArts**. Потому что серьезного и по-настоящему эпичного в Kinect Star Wars мало, да и ваши собственные движения во время игры у стороннего наблюдателя могут вызвать улыбку.

Возвращение джедая

Что и говорить, игра у Microsoft получилась неоднозначной. С одной стороны, она куда примитивней, чем хотелось бы поклонникам далекой предалекой галактики. Сюжета до крайности мало — он лишь хоть как-то пытается обуславливать массовые убийства беззащитных дроидов. Действие начинается где-то в конце первого эпизода. На дворе гражданская война, галактика, как всегда, в опасности, а спасти ее по силам (ну, конечно же!) только джедаям. То есть игрокам. Ничего особо интересного дальше не происходит, а персонажи получились максимально безликими (даже мастер Йода превратился в абсолютно картонный элемент декораций).

С другой стороны, а нужно ли все это игре для Kinect? Очень сложно совместить нелепое размахивание руками и ногами (а по-другому просто не получается по определению) с какими-то серьезными, глубокими темами. Так что самое лучшее, что можно сделать, — это правильно воспринимать Kinect Star Wars. А именно как веселую, ненапряжную, местами красивую и кое-где даже гомерически смешную игру. Если относиться к ней именно так, то вдруг окажется, что не все так ужасно, как показалось с первого взгляда.

Следи за ее правой рукой

Игра разбита на пять абсолютно не похожих друг на друга режимов, больше напоминающих мини-игры: «Судьба джедая», «Гонки на подах», «Ярость ранкора», «Дуэли судьбы» и «Галактические танцы».

Первый из них — «Судьба джедая» — и есть основная кампания. Правда, за полноценного джедая, вопреки названию, поиграть не дадут, так что придется довольствоваться ролью безвестного юного падавана. Здесь игра демонстрирует почти все, что только может вам предложить, есть даже условный мультиплеер на разделенном экране, который, к слову, может перерасти во вполне себе реальную потасовку — заехать напарнику кулаком в глаз из-за узкого угла обзора «Кинекта» более чем реально, так что будьте осторожны.

Хоть режим и сюжетный (единственный из пяти), вся наша героическая миссия формулируется в устах окружающих героев ровно двумя словами: «обрети Силу»! Управление почти элементарное. Все, что требуется от игрока, — это постоянно двигать правой рукой, неважно, как и куда. В ответ подконтрольный падаван будет выделывать финты и красиво крутить световой саблей «восьмерки», разбирая на запчасти дроидов. Хоть какой-то точности движений не требуется, равно как и лишних мыслей в голове. Даже ходить не надо — герой может сделать рывок вперед или совершить прыжок, а вот ногами перебирать не умеет совсем, но этого, в принципе, и не требуется.

Жаль, что с использованием Силы дела обстоят совсем не так радужно: пусть игра и позволяет размахивание мечом комбинировать с телекинетическими ударами, «Кинект» упрямо не желает считывать нужное движение. Чтобы Сила выплеснулась наружу, советуем на время прекратить хаотически махать правой (а ведь это уже вошло в привычку!) рукой и четко, не торопясь, выставить вперед левую.

Иногда с помощью Силы игра также позволяет сбивать корабли и поднимать тяжелые предметы. Для того чтобы эти фокусы удались, игрокам понадобится такая же невероятная концентрация, как и юным ученикам в фильмах, — сложные движения Kinect считывает отвратительно.

Есть и приятные сюрпризы. В какой-то момент разнообразия ради джедайская кампания вместо истребления дроидов позволяет заняться уничтожением вражеских кораблей в гонках с перестрелками. Персонаж ненадолго пересаживается на юркий боевой спидер, и начинается мини-игра с целью уйти от погони среди деревьев (да-да, почти как в шестом эпизоде оригинальной трилогии), расстреляв при этом как можно больше вражеских драндулетов. Но и здесь простота возведена в абсолют — проиграть практически невозможно. Разрешается шпарить вперед, абсолютно не считаясь с деревьями и камнями на пути и попросту снося их корпусом байка, вам за это совершенно ничего не будет. На вражеский огонь тоже внимания обращать не стоит — максимум вы рискуете слететь с машины, а потом моментально возродиться на том же самом месте без потери очков и времени.

Разумеется, это не все, что может предложить самый большой (как-никак пара часов на прохождение) режим в игре. В ходе джедайской кампании вы сможете уничтожить местную «Звезду смерти», сразиться с космическими кораблями в безвоздушном пространстве и даже перейти на темную сторону Силы.

С протянутой рукой

Оставшиеся четыре пункта в главном меню можно с чистой совестью назвать полноценными мини-играми без какого-то там сюжета или другой мотивации к прохождению, кроме собственного веселья. Гонки на подах представляют собой интерактивный вариант аналогичных состязаний из первого эпизода «Звездных войн», правда, без участия Энакина Скайуокера. Управле-

Играть за разъяренного ранкора ужасно весело, особенно когда впереди еще много неразрушенных зданий и несъеденных людей.

Джаббе Хатту сегодня повезло — его развлекает танцами сама принцесса Лея. Ну и вы, конечно.

После победы над всеми противниками у игрока появляется возможность сразиться с самим Дартом Вейдером. Только не думайте, что бой будет легким: сам Kinect явно выступает на стороне злодея.

Ни один Star Wars не обойдется без космических баталий?

ние здесь такое же, как и в погонях в ходе джедайской кампании: ускоряемся, вытянув руки вперед, тормозим — разведя их в стороны, а наклонами тела пытаемся увернуться от таранящего нас корабля или выпущенной противником ракеты. К невероятному удивлению, гонять-ся очень и очень интересно. В основном потому, что управление гоночным болидом действительно проработано на отличном уровне, вашего тела он слушается идеально. Вопрос лишь в том, сколько времени вы сможете простоять с вытянутыми вперед руками.

Любителям рвать и метать наверняка понравится режим «Ярость ранкора». Он, на наш взгляд, самый оригинальный в игре. Вы очень голодный и злой пятиметровый ящер, и единственное, что вам интересно, — ломать все, до чего сможете дотянуться. В чем смысл? А ни в чем. Вы просто упиваетесь неуязвимостью, вседозволенностью и можете беспрепятственно сеять панику и разрушения. Ящерица-переросток топает ногами, вызывая мини-землетрясения, крушит лапами здания и разрывает пополам технику жалких человечишек. Хотите поиграть с дроидами в боулинг? Хватайте любого и швыряйте в скопление близлежащих домов. А если голодны или просто не любите людей — можете поймать парочку и запихнуть себе в пасть. Примерно такого рода маленькие задания периодически появляются в верхней части экрана, и выполнять их одно удовольствие.

Чем больший хаос вы учините, тем больше очков получите. За поедание человечков и дурное обращение с роботами дают дополнительные пойнты, а за них открываются все новые и новые планеты, по которым можно прогуляться. В прямом смысле прогуляться — в отличие от джедаев, ранкоры умеют ходить.

Следующим номером идут «Дуэли судьбы» — сражения один на один с самыми сильными противниками. Битва проходит поэтапно: сначала оппонент нападает, а игрок должен защищаться, потом нужно изловчиться и отбросить врага от себя, используя Силу, а напоследок попытаться накостылять обидчику во имя добра и справедливости. Каждая дуэль при этом ограничена по времени.

Все это разом делает поединки самым неудачным режимом, и положение не спасает даже возможность в конце лично отпинать Дарта Вейдера. Kinect демонстрирует игроку все свои несовершенства: Сила работает через раз, считывания взмахов мечом до того неточны, что частенько игра путает их с попытками заблокировать удар, да и большая задержка между вашими движениями и действиями героя на экране, несущественная в других мини-играх, здесь заставляет пинать стулья и ругаться.

Колян танцует лучше всех

Ну и самое сладкое напоследок — «Галактические танцы». Ей-богу, это настолько глупо, но при этом так дико и смешно, что просто нет слов. Конечно, ортодоксальные фанаты «Звездных войн» при виде Дарта Вейдера и императора Палпатина, отжигающих на сцене под Deadmau5 — Ghosts N Stuff, как минимум прикроют лицо рукой, а то и вовсе упадут в обморок. Но еще раз на всякий случай скажем, что Kinect Star Wars — игра не для них.

В основе танцев лежит **Dance Central**, другой нашумевший проект для Kinect, только адаптированный под «Звездные войны». Цель этой мини-игры — покорение толстого контрабандиста Джаббы Хатта своими незабываемыми (уж поверьте) танцевальными движениями. С вами будут соперничать почти все известные персонажи киноэпопеи: принцесса Лея, Хан Соло, Боба Фетт и многие другие. При этом музыка представляет собой известнейшие хиты, перепетые на манер «Звездных войн», порой весьма остроумно. Жаль, что песен всего пятнадцать.

■ ■ ■

Как и ожидалось, никакой «серьезной игры по мотивам» из Kinect Star Wars не получилось, и вы знаете — это все-таки к лучшему. Kinect, как и все сенсорные контроллеры современности, создан для того, чтобы развлекать самыми примитивными, но при этом отлично работающими способами: дрыганьем ручками и ножками и здоровым смехом. Победа в Star Wars достается ценой отбитых о ближайший шкаф пальцев, ручьев пота и громко протестующих мышц. Недаром ученые говорят, что во время физических нагрузок организм усиленно выделяет эндорфин — так называемый гормон радости. Радости после получасового сеанса в Kinect Star Wars действительно, извините, полные штаны. В этом плане игра идеальна. Но она совершенно не подходит для любителей чего-то посерьезнее. Им мы советуем просто смириться и лучше прокачать еще одного персонажа в **Star Wars: The Old Republic**. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра, в которой можно спасти галактику, выиграть гонки на скоростных подах, а потом сожрать пару человечков и потанцевать с Дартом Вейдером. Фанаты не поймут, все остальные — прутся.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

HIP-HOP MUSIC

A ONE CHANNEL

ВКЛЮЧИ
СМОТРИ!
И СЛУШАЙ

ВСЕ БУДЕТ
ХИП-ХОП!

реклама

AONEHIPHOP.RU

Смотрите Телеканал A-ONE:
«ТРИКОЛОР ТВ», «АКАДО», «СТРИМ», «БИЛАЙН», QWERTY, NET-BY-NET!
Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов!
Онлайн-трансляция и подробности на AONEHIPHOP.RU

Нубы должны страдать

ЖАНР
MMORPG
РАЗРАБОТЧИК
Katauri Interactive
ИЗДАТЕЛИ
1С-СофтКлаб
Fabrika Online
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
royalquest.ru

Royal Quest

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
Желательно: Core i5-760, 4 Гб, 1 Гб видео

«Тут что — только мышкой ходить можно? WASD нет? И камеру подальше отодвинуть нельзя? Как-то непривычненько... Блин, а какие характеристики и таланты качать? Что-то их многовато. А главное — где качаться? Схожу-ка вон на ту локацию. Ой, убили. Ладно, пойду квест сдам. Ой, опять убили! Ну е-мое, что я делаю не так?»

Примерно такие мысли со сверхсветовой скоростью проносятся в голове практически у любого новичка, решившего поиграть в **Royal Quest**, первую онлайновую ролевую игру от студии **Katauri Interactive**, авторов **«Космических рейнджеров»** и **«King's Bounty: Легенда о рыцаре»**.

Дальше возможны два варианта. Первый: плюнуть, обозвать игру еще одной отечественной ерундой и пойти дальше играть в **World of Warcraft**. Второй: собственно, разобраться, что именно вы делаете не так. Именно на людей, выбравших второй путь, и рассчитана игра.

Кач

Есть, правда, еще и третий, специфический вариант: если вы играли в **Ragnarok Online**, то в Royal Quest почувствуете себя как рыба в воде. Вода, правда, может оказаться чересчур горячей или холодной, но правильную последовательность действий вы будете знать наверняка: сначала пару дней проторчать на форуме, впитывая информацию о выбранном классе персонажа, потом еще как минимум один вечер провести в обнимку с калькулятором характеристик и талантов, просчитывая идеальный (как вам кажется) билд, и только после этого начать играть, уже довольно точно представляя, каким будет герой на максимальном уровне развития.

Говоря проще, Royal Quest — это не та MMORPG, которая берет вас за ручку на первом уровне и без лишних потрясений проводит до финала. Наоборот, после небольшого обучения вам дают пинок под зад и отправляют на все четыре стороны. Вы оказываетесь в пока что небольшом, но уютном и красивом мире Ауры, и первым делом игра цепляет своим внешним видом: изометрическая камера, аккуратно нарисованные локации и монстры, внимание к деталям... пусть Royal Quest и не самая технологически продвинутая MMORPG на свете, но чувствуется, что сделана она с не мень-

Первый день игры. Новички толпятся вокруг учителя, а в чате какой-то мечник пытается прогнать надоедливых лучников на свою половину локации. Впрочем, безуспешно.

Доступ в элениумные пещеры, специальную локацию для охоты на сильных монстров и войны с другими игроками, открывается на двадцатом уровне. Но так рано делать там совершенно нечего.

Народ развлекается, выпуская монстров из печатей. На неокрепших нубов такие развлечения производят неизгладимое впечатление.

шей любовью, чем предыдущие творения Katauri Interactive.

Этот красивый мир вам предлагается познавать самостоятельно — методом проб, ошибок и коллективного разума. В начале пути открыты все локации, и никто вам прямо не говорит, куда идти и чем заниматься. Впрочем, любая деятельность так или иначе сводится к прокачке. Разработчики не раз объясняли, что делают игру, ориентированную на убийство тысяч и тысяч монстров ради того, чтобы сделать персонажа сильнее. Так что не стоит удивляться тому, что при наличии немалого количества квестов (на данный момент их около шестисот) все они делятся на три типа: убей, принеси и сходи поговори. А награда за их выполнение настолько смехотворна, что порой ее и не замечаешь. Задача квестов в этой игре — не помощь в прокачке, а помощь в ознакомлении новичков с миром Ауры, не больше. При желании их можно вообще не выполнять — в этом случае опыт потечет даже шустрее (не надо тратить время на беготню). А единственное, чего вы лишитесь, — фирменного юмора Katauri в текстах заданий.

Кач-кач

Так что же тогда остается, кроме убийства мобов? Вы будете смеяться, но на данном этапе развития игры (ей от роду чуть больше месяца) — больше ничего. И что же тут тогда вообще может быть интересного? Ответ до боли логичен: непосредственно сама прокачка и исследование особенностей механики игры. В основе лежит довольно сложная ролевая система. У персонажа есть шесть основных характеристик, значения которых влияют на еще десяток параметров вроде силы и скорости атаки, шанса критического удара, физической и магической защиты и т.д. Очки для увеличения статов выдаются каждый уровень, и вы вольны распределять их как душе угодно. В отличие от большинства современных MMORPG, в Royal Quest делать это нужно с умом, четко понимая, чего вашему персонажу не хватает в данный момент. И это мы еще ни слова не сказали о кратностях... Но это уже тема для тех, кто в игре более-менее разобрался.

На эту и так не самую простую в освоении систему накладывается еще и пара десятков талантов для каждого класса (всего профессий восемь — от крестоносца до снайпера), полезность каждого из которых именно для вашего героя придется хорошенько обдумывать (взять все не получится при всем желании).

Все одетые шмотки честно отображаются на персонажах. Правда, модных аксессуаров в игре пока маловато.

У фонтана в столице столпотворение — празднуют взятие первого шестидесятого (максимального) уровня в игре. По слухам, герой торжества потратил на это свой отпуск, за что и был награжден орденом Сутулого.

Начиная играть в Royal Quest, морально готовьтесь очень часто наблюдать картину с таким вот сюжетом. Слава богу, за смерть не отнимают ни денег, ни опыта.

Добро пожаловать на местный рынок. И это только крайне небольшая его часть. Удачных покупок!

Наконец, ни в коем случае не стоит забывать и о том, что экипировка — это тоже часть персонажа. Почти каждый монстр в игре относится к какой-либо стихии, и, чтобы убивать его максимально быстро, нужно обзавестись элементальным оружием, а заодно выучить назубок, как разные элементы реагируют друг с другом. Например, бить огненную саламандру огненным же оружием крайне глупо, любым другим — долго, и только водяная пушка разорвет ее в клочья.

Кач-кач-кач!

Может показаться странным, что такая игра вообще появилась в наше время всеобщего оказуаливания и сдувания пылинок с конечного пользователя. Royal Quest на вид кажется простенькой забавой с умильными монстриками, которых зовут, например, жужами или бзыкалками. Или гнусмасами. Но за этой оберткой кроется чрезвычайно хардкорная и, мы все-таки произнесем это слово, задротская MMORPG. Достаточно сказать, что, пока идет привыкание, ваш персонаж будет помирать по сто раз на дню. Потому что забрел не на ту локацию. Потому что пал жертвой стаи автокабанов. Потому что пошел выполнять квест, который стоило бы делать уровней через пять. Потому что со спины внезапно подкрался патруль пятидесятого уровня. Потому что из-за неудачно выбранной позиции рядом с вами возродились еще два монстра и тут же бросились на вас. Игра получилась гораздо динамичнее бесчисленных клонов World of Warcraft: если играть на пределе (то есть пытаться получать максимум экспы в единицу времени), приходится вертеться как уж на сковородке. Любая ошибка мгновенно приводит к гибели. При этом чем дольше играешь, тем меньше становится смертей, потому что учишься на собственных ошибках и стараешься не повторять их в будущем. Именно этим — постоянным развитием навыков как персонажа, так и самого игрока — завлекает в свои сети Royal Quest.

Вайн

К несчастью, любому подкованному игроку хорошо видно, что это первая для Katauri Interactive онлайн-игра. С технической частью все более-менее в порядке: игра почти не вылетает, не лагает, и лишь несколько умений на данный момент работают не так, как нужно. Для открытого бета-теста результат достойный. Но вот в геймдизайне есть ряд довольно серьезных просчетов. Самый вопиющий из них — экипировка. Ее можно улучшать с помощью ценнейших карт, которые выпадают из монстров с мизерной вероятностью (одна в неделю — уже удача). Идея с картами взята прямиком из Ragnarok Online, но в Royal Quest их нет никакого смысла вставлять в шмот не максимального уровня — он просто становится бесполезным спустя относительно небольшое время, а вытащить карту нельзя. В Ragnarok все было куда хитрее: там вещь, выпавшая вам на десятом уровне, могла сослужить хорошую службу и на девяносто девятом. Поэтому ее было выгодно улучшать бесценными картами и затачивать у кузнеца, любовно изготовлять комплекты экипировки для разных типов монстров и для сражений с другими игроками, и заниматься этим можно было чуть ли не с первых уровней, получая заветные бонусы от карт. В Royal Quest ничего подобного пока нет — у нас разом отняли важную часть развития героя, а ведь именно на развитии и строится вся игра.

Другие недочеты не столь существенны, но их так много, что все вместе они могут изрядно испортить впечатление от игры. В Royal Quest совсем нечем заниматься на максимальном уровне, и хотя прокачка до него у среднестатистического игрока займет несколько месяцев, по истечении которых уже должна появиться война за замки, отсутствие видимого света в конце туннеля немного демотивирует. Есть, конечно, несколько PvP-локаций, но там водится куча монстров и люди по отношению друг к другу ведут себя довольно мирно — благо и без того врагов хватает. Плюс не нападают просто потому, что убивать других игроков совершенно невыгодно.

Классы персонажей пока плоховато сбалансированы: кто-то играет одной кнопкой и убивает мобов с одного удара, кто-то ничего не может поделать в сражениях с другими игроками, а кого-то не берут в группу, предпочитая более полезные профессии. Впрочем, баланс правится чуть ли не каж-

Часть монстров Katauri не мудрствуя лукаво позаимствовали из своих прошлых игр.

Талантов у каждого класса очень много, и почти каждый можно улучшить не один раз. А очков за 60 уровней получится всего 30. Вот и ломай голову, что брать.

Группа рандомов добивает гигантскую крысу, самого слабого босса в игре. Тем не менее двое все-таки слились.

дую неделю во время регулярной профилактики, так что к общему знаменателю разработчики рано или поздно придут.

Непередаваемо ужасен рынок: среди сотен торговых палаток нужную вещь приходится искать чуть ли не часами, хотя этот процесс с момента изобретения аукциона в остальных онлайн-играх занимает от силы несколько минут. Слава богу, разработчики понимают, какой ад у них получился, и обещают добавить аукционера — может быть, он даже появится к тому моменту, когда вы будете читать эту статью.

С торговцами NPC тоже есть проблема — их очень много. Вместо того, чтобы продавать весь шмот на, к примеру, охотника в одном-двух местах, магазины раскидали по всей Ауре. Доходит до смешного: за доспехом идешь в столицу, за перчатками — на другой конец мира, а до штанов вообще добраться не можешь, потому что нужного торговца отделяет от вас непроходимая для текущего уровня персонажа локация.

Ну и есть миллион микроскопических проблем. На карте не отображаются сопартийцы и многие квесты. Для комфортной игры катастрофически не хватает третьей панели быстрого доступа к умениям, зельям и экипировке. Гильдии вмещают в себя всего по тридцать человек, из-за чего крупные кланы вынуждены заводить по три-четыре состава. Квесты толком не структурированы и могут легко завести вас в высокоуровневую локацию в то время, когда вы физически не сможете там нормально выживать. И так далее, и тому подобное. Все это, конечно, активно правится патчами уже сейчас. Но осадочек-то остается.

■■■

Несмотря ни на что, у Royal Quest есть огромный потенциал. Она уникальна в своем роде. Из известных конкурентов можно выделить только Ragnarok Online, идейным продолжением которого игра, собственно, и является. Royal Quest, как пылесос, засасывает людей, которые любят чуть-чуть подумать и не любят World of Warcraft и его клоны за чрезмерную простоту и прямолинейность. И при этом она, как сито, просеивает сквозь себя еще не слишком взрослых или просто неадекватных людей, поэтому вы почти никогда не увидите здесь в чате фразу «а дайте тыщу манеток, умаляю!!!» Находиться в мире Ауры и общаться с ее обитателями просто приятно. В результате вокруг игры образуется мощнейшее комьюнити, и живут такие проекты долго и счастливо.

Но все это — в будущем. Сейчас игра похожа на неловкого, но обаятельного младенца: забавно ползает по полу на четвереньках, агукает и пытается встать на ноги. Получится или нет — покажут несколько ближайших месяцев. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?

Непохожая на World of Warcraft многопользовательская ролевая игра. Уже сейчас этой своей особенностью она привлекает кучу людей. Останутся ли они надолго — зависит от разработчиков и издателей.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2 ГГц, 4 Гб, 512 Гб видео

ЖАНР
Партийная RPG с элементами тактики
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Cyanide Studio
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СофтКлаб
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
confrontation-thegame.com

СООБРАЗИМ НА ЧЕТВЕРЫХ Максим Иванов

CONFRONTATION

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Сотрудники студии **Cyanide** явно руководствуются принципом «Не качеством, так количеством!». Только за последний год выходцы из **Ubisoft** выпустили паршивенькую стратегию по мотивам **Game of Thrones**, перенесли популярную за рубежом настолку **Cadwallon: City of Thieves** на iPad, разродились спортивным симулятором **Tour de France 2011**, и это не считая находящихся в разработке **Of Orcs and Men** и еще одного проекта на основе «Песни льда и пламени». Плодотворности французов можно было бы позавидовать, если бы не одно «но»: с каждым разом у них получается все хуже и хуже. И **Confrontation** — лишнее тому подтверждение.

Остановись, мгновенье, тут опасно

Несмотря на прародителя в лице одноименного настольного варгейма, Confrontation шагнула далеко за рамки родного жанра, без тени сожаления отбросив пошаговые оковы. Хотя разработчики и пытаются подать игру как умную стратегию в реальном времени, на деле перед нами обычная партийная RPG, чья механика отдаленно напоминает **Dragon Age**. Отрядом из четырех храмовников вы зачищаете абсолютно линейные и невзрачные уровни от полчищ врагов, решаете простенькие головоломки в стиле «дерни за во-о-он тот рычаг, и дверка откроется» и изредка надираете задницы не самым сообразительным боссам. Все это вы наверняка видели в десятке, если не в сотне других ролевок.

Игра завязана исключительно на сражениях — больше здесь делать совершенно нечего. Пуститься странствовать по миру нельзя — локации представляют собой обширные арены и сменяют друг друга лишь по указанию виртуального режиссера. Сюжет подается через длинные и скучные брифинги в начале каждого уровня, из-за чего следить за ним практически невозможно: в тоннах плохо написанного текста просто теряешься, а разузнать что-нибудь пикантное о прошлом компаньонов не дают. Диалогов нет

Дизайн уровней и графика недалеко ушли от первого Neverwinter Nights, который, напомним, увидел свет целых десять лет назад. Бочки и ящики за это время ничуть не изменились!

Так сразу и не скажешь, что сейчас мы наблюдаем напряженную тактическую битву, а не обычную кучу-малу.

Бои с боссами почти ничем не отличаются от сражений с рядовыми врагами.

Одиночная кампания рассчитана минимум на двадцать часов прохождения.

вообще. Так что подсознательно надеешься, что раз всему остальному не уделялось должного внимания, то хотя бы сами конфронтации с многочисленными врагами будут выполнены на достойном уровне.

Поначалу даже кажется, что так оно и есть. Все сопартийцы владеют своим набором атак и умений, на комбинировании которых и предлагается выстраивать тактику боя. Конечно, можно просто обвести воинов рамочкой и пустить нашинковывать врагов, но надолго такого гениального плана не хватит. Противники живучи, и удары мечей для них сродни комариным укусам — неприятно, но не смертельно. И если на первых порах оголтелые атаки в лоб без каких-либо стратегических хитростей вполне оправдывают себя, то спустя пару уровней из вас уже сто раз успеют вышибить дух, прежде чем вы зачистите хотя бы половину подземелья. Вот тут-то и вступает в игру элемент тактики. В любой момент битву можно поставить на паузу, неторопливо оценить ситуацию и раздать подопечным необходимые указания: кого, чем и как покарать. Ход сражения приходится внимательнейшим образом отслеживать: лечить раненых, вовремя произносить смертоносные заклинания, прятать ослабевших воинов за спины тех, кто еще держится. Поначалу игра действительно бросает вызов вашему тактическому гению, и каждый раз, когда удается красиво и без потерь выковырять из доспехов очередную толпу вражеских рыцарей, нувствуешь себя как минимум гениальным командиром фэнтезийного спецназа.

Повторенье — мать ученья

Дальше начинаются странности. В отличие от того же Dragon Age, где соратники успешно сражались и без вашего бдительного надзора, в Confrontation с героями в буквальном смысле приходится нянчиться. Сами по себе храмовники ничего лучше тупого размахивания оружием придумать не в силах, поэтому каждому нужно лично указать, что делать в конкретный момент времени. И не дай бог ошибиться! Любое неверное движение может оказаться фатальным (недаром в руководстве настойчиво советуют сохраняться почаще). Из умений выстраиваются целые цепочки, в которых результативность следующего звена напрямую зависит от предыдущего. Забудете или перепутаете выверенный порядок действий — мигом затопчут. На легком и среднем уровнях сложности это заметно не так сильно, но на сложном без заучивания заковыристых магических комбинаций не обойтись. Впрочем, их нужно еще подобрать, что уже само по себе не самая простая задача. Вариантов — тьма, эффективных — единицы. И как только эти самые единицы будут найдены, бои тут же превратятся в шаблонный обмен ударами, а вся игра — в нудную зачистку не слишком интересных локаций. А учитывая, что настроить поведение напарников в бою, как в Dragon Age, нельзя, зачистка получается к тому же муторной.

Когда все это становится очевидно, на новые стратегические подвиги уже как-то и не тянет. Видов врагов мало, меняется лишь их численность — так зачем изобретать велосипед и придумывать новые тактики боя, если старые прекрасно работают? Оглушаете вражеского танка, накладываете на него уязвимости, а на своих бойцов — бонусы к атаке, лечитесь, ждете, пока восстановится мана, и все по новой. Повторять до умопомрачения. С боссами прокатывает та же схема, разве что хилиться надо почаще. Немного спасает ситуацию немногочисленный, но стабильный приток новых бойцов в ваш отряд. Любопытно ведь, что там смогут изобразить новички. Впрочем, интерес быстро угасает, а старые тактики мгновенно перекраиваются под новобранцев прямо по ходу очередного сражения, и все возвращается на круги своя.

У нас даже отобрали последнюю манчкинскую радость — сбор военных трофеев и примерку их на себя. Все, что надето на героях в начале пути, останется с ними до самого конца. Вместо тяжких девчачьих раздумий в стиле «что же сегодня надеть?» авторы предлагают сосредоточиться на прокачке уже имеющейся экипировки. Ничего оригинального: повышение характеристик, дополнительные эффекты, усиление брони. Разве что очки улучшений выдаются сразу на весь отряд, а не по отдельности каждому воину.

■■■

Если бы не привычка Cyanide хвататься за все подряд, то из Confrontation могла бы выйти вполне приличная тактическая игра. Но она держит ровно до тех пор, пока вам не надоест роль сиделки для безголовых храмовников. Даже мультиплеер не помогает: сервера пустуют (по крайней мере, так было на момент написания статьи), а сетевых режимов катастрофически мало. На выбор предлагаются четыре фракции: Грифоны, Скорпионы, Вульфы и Орки, но разница между ними только в идеологии. Сетевые баталии почти ничем не отличаются от схваток в одиночной кампании, после прохождения которой ими уже оказываешься сыт по самые помидоры.

Хочется верить, что французы лишь разминаются перед решающим забегом, то бишь грядущей RPG по **Game of Thrones**. Но нам уже заранее страшно за ее судьбу. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

Партийная RPG с потенциально неплохой боевой системой, страдающая от небрежности собственных авторов.

Геймплей	5
Графика	5
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	5

Рейтинг

5,0

«Средне»

КИРИЛЛ ВОЛОЩИН

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2 ГГЦ, 3 ГБ, 512 МБ VIDEO

ЖАНР
ИНТЕРАКТИВНАЯ ДРАМА
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
TELLTALE GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, IOS
САЙТ ИГРЫ
TELLTALEGAMES.COM/WALKINGDEAD

THE WALKING DEAD

A TELLTALE GAMES SERIES

EPISODE 1 — A NEW DAY

ХОДЯЧИЕ ПОДЛЕЦЫ

Удивительно, но при всем многообразии игр про зомби до сих пор не было ни одной, где на первом месте стоял бы не геноцид живых мертвецов в галактических масштабах, а ужасающий своей необратимостью и прямотой вопрос — кого спасать, маленького семилетнего ребенка или молодого парня, который накануне ночью вывез вас из зараженного города? Что-то подобное обещают реализовать в инди-RPG **Project Zomboid** и **Dead State**, но до полноценного релиза эти проекты еще не добрались. Так что **The Walking Dead** стала первой игрой, посвященной даже не выживанию людей посреди беснующихся мертвяков, а моральной стороне этого процесса.

Впрочем, те, кто знаком с одноименным комиксом и телесериалом, по мотивам которых сделана игра, ничего другого и не ожидали. И там, и там много кровищи, размозженных черепов и сожранных с причмокиванием людей, но это не хоррор, а психологическая драма, сюжет которой выстроен вокруг человеческих взаимоотношений. Зомби-апокалипсис, как лакмусовая бумажка, выявляет, кто есть кто в этом кошмаре. Одни, как главный герой сериала, полицейский Рик Гримс, готовы помогать, сопереживать и рисковать собой ради других. Мучимый совестью, он не уйдет в безопасное место, а вернется, чтобы вытащить из передряги разносчика пиццы или освободить громилу, которого он же сам и приковал наручниками. Другие же думают только о себе, истерят, срываются, бьют друг другу морды, могут соврать жене лучшего друга, что тот умер (чтобы переспать с ней), и готовы лично убить еще живого товарища, если тот был укушен упырем.

DEAD EFFECT

Примерно то же самое происходит и в игре **Telltale Games**. Здесь другой сюжет, новый главный герой и персонажи (из старых знакомых пока был замечен лишь тот самый разносчик пиццы). Но история все так же пульсирует вокруг человеческих отношений и моральных дилемм. Причем местами она выглядит даже жестче, чем оригинал. Достаточно сказать, что главному герою придется, давясь соплями, отрубать голову собственному брату, превратившемуся в зомби.

Мы играем за школьного учителя по имени Ли Эверрет, который был осужден за убийство любовника своей жены. До места заключения он доехать не успел, вместо этого оказавшись посреди запруженного мертвяками города. Вскоре к нему присоединится маленькая девочка,

КОГДА ГЕРОЙ РУБИТ ЩЕЮ СОБСТВЕННОМУ БРАТУ, ПУСТЬ ТОТ УЖЕ И ПРЕВРАТИЛСЯ В ЗОМБИ, НА ГЛАЗАХ ОТКУДА НИ ВОЗЬМИСЬ ПОЯВЛЯЕТСЯ КАКАЯ-ТО ЖИДКОСТЬ.

ТАКИЕ QTE ЗДЕСЬ СОВСЕМ НЕ РАЗДРАЖАЮТ.

К УПРАВЛЕНИЮ НУЖНО ПРИВЫКНУТЬ, НО КАКИХ-ТО СЕРЬЕЗНЫХ ПРОБЛЕМ ОНО НЕ ДОСТАВЛЯЕТ.

ПЕРСОНАЖИ ТУТ ЗАПОМИНАЮТ ВСЕ, ЧТО ВЫ ГОВОРИТЕ И КАК ПОСТУПАЕТЕ.

Клементина, и вместе они встретятся с другими выжившими.

На всем протяжении этой истории нам приходится делать выбор. Начинается он уже в процессе общения с другими персонажами. Как и в **Alpha Protocol** (и местами в **Mass Effect**), здесь во многих ситуациях ограничено время на выбор реплик. У вас есть от силы лишь несколько секунд, чтобы решить, как себя вести: можно приободрять, поддерживать, скрывать правду от ребенка про ее родителей, чтобы не расстраивать девочку, стараться быть вежливым, корректным и вообще «быть душкой». А можно огрызаться, никого не жалеть, быть циничным или же вовсе отмалчиваться. Так мы сами формируем образ главного героя. У одного игрока Ли будет добрым, сопереживающим человеком, который просто совершил ошибку в своей жизни, но абсолютно не похож на уголовника и душегуба. У другого герой будет больше напоминать хмурого циника, действующего лишь в собственных интересах, а у третьего получится персонаж-олицетворение известной рекламной фразы про то, что «иногда лучше жевать, чем говорить».

Впрочем, еще больше образ героя определяют не слова, а поступки. Разыгранная в первой части **Mass Effect** ситуация, когда нам нужно было быстро решить, кого из двух персонажей спасать, потом обсасывалась на протяжении двух последующих серий, а здесь подобное случается дважды на протяжении нескольких часов. Кого вы бросите выручать: незнакомого ребенка или парня, который вчера здорово вам помог? Или будете просто стоять и смотреть? Согласитесь вы с тем, что человека, на которого попала кровь зомби, лучше убить от греха подальше? А что милосерднее: убеждать до последнего зараженную девушку, что ее еще можно спасти, или внять ее мольбам и отдать пистолет, чтобы она прекратила свои мучения, покончив с собой у вас на глазах? На этом фоне иногда даже Mass Effect и **Dragon Age** кажутся детским баловством. Во всяком случае, в The Walking Dead моральные дилеммы выглядят более жестокими и правдоподобными.

РЕШАЙ, А НЕ ДУМАЙ

Кто-то, впрочем, скажет, что потенциал интерактивного кино авторы использовали не на полную катушку. Ведь на самом деле, что бы вы ни решили, ребенку не дадут погибнуть, молодой парень на ферме умрет в любом случае, а зараженная девушка все равно покончит с собой. Но, во-первых, даже такой иллюзии нелинейности достаточно, чтобы создать нужное настроение и заставить игрока в эти несколько секунд реально принимать тяжелейшее решение, переживать за него. Во-вторых, сценаристы Telltale и так сделали много. От наших поступков и слов зависит, когда мы встретим первую группу выживших, ночью или днем (в первом случае один из персонажей превратится в зомби), кто станет Ли другом, а кто врагом, кто спасет Клементину. А решение, кто из двух оказавшихся на волоске от смерти персонажей, девушка-репортер или программист, выживет и перейдет во второй эпизод, вполне возможно, затем отразится и на сюжете.

В таких условиях формула интерактивного кино в духе **Fahrenheit** и **Heavy Rain** работает и лучше, и уместнее, чем в **Jurassic Park: The Game**. Да и реализована она грамотнее. Столь раздражавшие многих QTE в The Walking Dead не активируются на каждом шагу. Мы в основном слушаем, смотрим, общаемся и принимаем решения, и лишь в самых сложных ситуациях нужно яростно тарабанить указанную кнопку или тыкать курсором в иконку, чтобы отбиться от зомби или закрыть дверь, которая готова вот-вот рухнуть под напором голодных мертвецов.

А вот те, кто надеялся, что Telltale одумаются и вернутся к квесту, будут расстроены. Квеста здесь еще меньше, чем в Jurassic Park, а загадок нет вовсе. Ну не называть же таковыми те несколько ситуаций, когда от вас требуется собрать определенные предметы и потом использовать их в нужных местах? Тут необходимо четко понимать: это игра по комиксам и сериалам, в которых люди не решают головоломки, а пытаются выжить, проявляя свои лучшие или худшие качества. И Telltale намеренно делали интерактивное кино, закрученное вокруг выбора, а не мозголомства. Если воспринимать игру именно таким образом, то вы пройдете ее на одном дыхании и гарантированно попросите добавки.

■ ■ ■

Telltale после раскритикованной в пух и прах Jurassic Park: The Game снова выпустили интерактивную драму в духе Heavy Rain, где практически нет загадок, зато много диалогов и кат-сцен. Но на этот раз реакция публики совсем иная. А все потому, что это уже куда больше похоже именно на кино: здесь есть кульминация, трагедия, лирика, есть яркие персонажи, отличная, стилизованная под комикс картинка, качественная режиссура и нормальная лицевая анимация. При этом на каждом шагу мы не жмем кнопки в QTE, а принимаем действительно важные решения и формируем образ главного героя. В итоге получилась отличная интерактивная зомби-драма, вполне достойная оригинального комикса и телесериала. Впрочем, если в следующих эпизодах появятся действительно альтернативные ветки развития сценария и хотя бы парочка головоломок, лично мы будем только за. ■

- V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- V КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ЖЕСТОКОЕ И ТЯЖЕЛОЕ ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО ПРО ТО, КАК ЛЮДИ ПЫТАЮТСЯ ВЫЖИТЬ ПОСРЕДИ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСА.

ГЕЙМПЛЕЙ	8,0
ГРАФИКА	8,0
ЗВУК И МУЗЫКА	8,0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7,0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Максим Иванов

DEATH ROAD

Увези меня скорей

Жанр
Аркадная гонка
Издатель
Active Zone Group S.A.
Разработчик
Bloober Team
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
death-road.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual-Core 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual-Core 3 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Чтобы получить от творения **Bloober Team** хоть какое-то удовольствие, ни в коем случае не включайте перед этим игры серии **Wipeout**, иначе рискуете заработать жуткую мигрень (а то и душевное расстройство), сорвете голос и в придачу повыдираете с макушки все волосы. Поляки изо всех сил пытались изобразить что-то дельное, но так не смогли — на их вялый суррогат без боли не взглянешь.

Death Road использует стандартную для аркадных гонок механику: вы соревнуетесь с противниками, подбираете бонусы и стараетесь как можно сильнее напакостить конкурентам. Сама механика — простая, веселая и, по идее, должна быть увлекательной. Однако схема, подарившая нам не один час настоящего праздника в **Crash Team Racing**, здесь дает сбой. Даже за время просмотра трейлера чуть ли не физически устаешь от неповоротливости каров и хаотичного неонового мельтешения.

Сам геймплей еще утомительнее. Техника упорно игнорирует нажатия на кнопки и вечно цепляет бортики на виражах. Врезались в бочку? Поздравляем, можете начинать сначала. Соперники не знают промахов, а догнать их после крупного столкновения почти невозможно — никакое нитро не спасет. Больше того, игра откровенно жульничает, и даже если вам удалось вырваться вперед — не спешите расслабляться. Буквально через пару секунд отставшие чудесным образом снова настигнут вас и примутся с еще большим остервенением прессовать и утюжить лазером. Огрызаться в ответ — не лучшая идея. На попадания оппоненты почти никак не реагируют, даже оборотов не снижают, зато времени и нервов на их уничтожение уходит порядочно. Проще оседлать дикого мустанга, чем совладать с самонаводящимися зарядами в пылу гонки. Не так тяжко становится с открытием новых, более мощных пушек, но и с серьезным вооружением проще игнорировать назойливых противников. От успешно проведенных диверсий не испытываешь ни прилива адреналина, ни мимолетного торжества.

Еще сильнее вгоняют в уныние трассы. Они скучные, безыдейные, блеклые. Студии **Psygnosis** и **SCE Studio Liverpool** не раз на своих примерах демонстрировали, насколько яркими, красочными и атмосферными могут быть футуристические гонки. В их играх мир будущего выглядит и ощущается именно как мир будущего, он не ограничивается одним неоном и клубками толстенных электропроводов. Новая эпоха узнается в причудливых строениях, дорогах, проложенных прямо по стенам небоскребов, мелочах вроде вывесок и пролетающих мимо двухвостых вертолетов. Да что уж там — даже в **Extreme-G 2** образца 1999 года пейзажи и городские дебри были нарисованы с куда большей изобретательностью. Bloober Team же словно нарочно стремятся загнать вас в трубу, выхода из которой нет. Никаких ответвлений или замаскированных срезок — вы просто мчитесь по прямой, мучая затекающие пальцы. Некоторые трассы настолько узкие, что невольно начинаешь сомневаться, а протиснешься ли в очередной тоннель, не застрянешь ли?

Со вкусом у авторов тоже проблемы — такого количества «мыльных» эффектов нет, пожалуй, ни в одной другой игре. Выглядит это так, будто дороги специально начистили к приезду какой-нибудь высокопоставленной правительственной шишки. Больше замыливания раздражают только сеточки трещин, которые появляются каждый раз, стоит лишь легонько задеть бортик или чужой кар. Ну а так как корабли здесь ну очень неповоротливые, то терпеть это безобразие приходится постоянно.

■ ■ ■

Мы недаром чуть ли не всю статью отсылаем вас к серии Wipeout. Совсем недавно на PS Vita вышла очередная, в этот раз карманная реинкарнация популярных футуристических гонок. Несмотря на портативность платформы, **Wipeout 2048** превосходит Death Road по всем параметрам: тут вам и красочные, продуманные до мелочей локации, и интересные противники, и ощущение скорости такое, что аж уши закладывает. Зато цену братья-славяне выставили невысокую — всего 15 долларов. Но и их, если честно, жалко. Так что, если очень уж хочется побывать в роли пилота антигравитационного кара, лучше не портить себе аппетит польским полуфабрикатом, а сразу купить нормальную гонку. ■

Трудные моменты можно проскочить, насобирав достаточно очков в других гонках.

Кары различаются по выносливости, маневренности и скоростному пределу.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Попытка польских разработчиков примазаться к славе Wipeout. С треском провалившаяся.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 4

РЕЙТИНГ

4.5

ПЛОХО

Кирилл Волошин

CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE

Баба с возу

Жанр
Квест
Издатель
Deep Silver/Reef Entertainment
Разработчик
Wizarbox
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
PC, PS3, Wii, NDS
Сайт игры
captainmorgane.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

За последние годы каких только пиратских квестов мы не видели — и с собаками в главных ролях, и с призраками. И вот теперь следующая ступень эволюции: французы из **Wizarbox** выпустили эмансипе-приключение, в котором главным пиратским капитаном, охотником за легендарными сокровищами, является... сексапильная девица. А ведь известно, что женщина на борту приносит несчастья. Не послушались французы, и зря: вместо яркого, солнечного и запоминающегося пиратского приключения, каковое можно было ждать от соавторов **Gray Matter**, мы получили протяженный, но скучный и однообразный квест.

Напомним, что идея **Captain Morgane and the Golden Turtle** родилась у Wizarbox после выпуска их предыдущего пиратского приключения — **So Blonde**, над которым они работали вместе со Стивеном Инсом, сценаристом третьей серии **Broken Sword**. Там главной героиней тоже была девушка, но до капитана пиратов этой гламурной блондинке было как Перис Хилтон до Жореса Алферова. На этом противоречии между пиратским бытом и привыкшей к современным благам цивилизации девушкой, случайно оказавшейся в прошлом, строилось все очарование игры.

Одним из персонажей So Blonde была строгая девица-капитанша Моргана, дочка известного пирата Алессандро Кастильо. Именно ее разработчики решили сделать героиней своего следующего пиратского квеста. Сначала мы видим детство будущей капитанши, а потом играем уже за 17-летнюю Моргану, которая в роли помощницы отца выполняет его задания (набрать новых членов экипажа, найти заказы для корабля) и случайно натыкается на след легендарных сокровищ Золотой черепахи.

Ротация девиц (не подумайте ничего плохого!) привела и к смене настроения. Откровенный юмор и пародии отошли на второй план, а на первый выдвинулись более пиратские, что ли, вещи — поиск сокровищ и общение с экипажем. Кроме того, авторы добавили лирики и взрослых тем: всю дорогу Моргана ищет своего исчезнувшего дядю, вспоминает маму, пытается вывести из депрессии отца.

Нет, французы, конечно, пытаются шутить. Где-то они снова сталкивают прошлое и настоящее: карту с сокровищами мы сверяем по штрих-коду, а в одной таверне можно найти игровые автоматы. Где-то, естественно, обыгрывают композицию «Женщина на корабле»: практически каждый, с кем сталкивается Моргана, верит в плохие приметы и просит сначала доказать, что она достойна быть пираткой. Однако все это уже не то. Искренне смеяться здесь вы не будете. Впрочем, как и искренне грустить, глядя на то, как Моргана и ее отец вспоминают свою умершую маму и жену, — слишком уж топорно и банально поставлены эти эпизоды.

Игре не хватает яркости, изюминки, харизмы, которые, например, отличали все серии **Monkey Island**. Французы старательно пережевывают все пиратские штампы (карты, сокровища, коварный губернатор острова, магия вуду и т.д.), но делают это без огонька. Яркие эпизоды, разумеется, случаются (например, когда мы разводим огонь на глазах у испуганного осла или возвращаемся в детство и общаемся с призраком матери), но они так и остаются эпизодами. Все остальное время игрок выполняет роль челнока, который колесит между островами и локациями, набирает карманы предметов, комбинирует их, общается по двадцать раз с одними и теми же персонажами да выполняет поручения в духе «достань этому серебряные сережки, а тому куриную ножку».

При этом то и дело возникают вопросы к логике и уместности происходящего. Чтобы отвлечь пирата и украсть у него меч, мы лезем на дерево на другом конце острова и оставляем между ветвей зеркало? Однако. Хорошо хоть иногда попадаются диалоговые загадки, где нужно убеждать людей в своей правоте, и головоломки, заставляющие поднапрячь мозги, — без них было бы совсем грустно. А вот аркадные мини-игры почти все получились какими-то простенькими (закликай мечом оппонента) и нелепыми.

Captain Morgane and the Golden Turtle не то чтобы плохая игра. Нет, здесь есть определенная пиратская романтика, красивые пейзажи, симпатичная героиня, поиск сокровищ и масса загадок. Но нет изящества и яркости. Все это просто не соответствует тому уровню, которого мы вправе были ожидать от Wizarbox. То есть, если вы соскучились по пиратским квестам, попробовать и поиграть, конечно, можно. Только имейте в виду, что дефицит Monkey Island в организме эта игра точно не восполнит.

Жаль, в самой игре таких симпатичных рисованных персонажей нет: там мы вынуждены наблюдать за медленной и кривоватой анимацией трехмерных моделей.

Активные точки при желании подсветить можно, а вот подсказок тут нет.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересный по задумке, но скучный по исполнению пиратский квест с девушкой в главной роли.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

Кирилл Волошин

«ПЕРЕРОЖДЕНИЕ: DISCIPLES 3»

Попытка №3

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель
Акелла
Разработчик
hex studio
Платформа
PC
Сайт игры
ru.akella.com/Game.aspx?id=2494

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Россия все-таки удивительная страна. Разработчики здесь настолько суровы, что могут выпускать и продавать одну и ту же, по сути, игру три раза: сначала — как платный бета-тест, потом — как работу над ошибками и, наконец, как «истинную финальную версию». Именно в такую эпопею вылилась попытка сделать российское продолжение культовой стратегической серии **Disciples**. Сначала ее возрождали, потом воскрешали, а теперь вот «переродили».

После того как ни в «**Ренессансе**», ни в «**Ордах нежити**» так и не удалось нащупать тот самый тонкий баланс между ролевой и стратегической составляющей, который заставлял сутками напролет просиживать в **Disciples 2**, компанию **.dat** распустили по домам, а на ее базе сформировали **hex studio**. Туда набрали как бывших «датовцев», так и новых сотрудников. Все вместе они должны были сделать, в конце концов, именно ту игру, которую поклонники ждали еще в 2010-м.

Объем проделанной работы действительно внушает уважение. Так, 90% карт для всех кампаний были переписаны с нуля, они стали просторнее и разнообразнее. Узких проходов с монстрами в качестве затычки стало в разы меньше, зато из второй части вернулась возможность совершать морские путешествия на корабле. А значит, теперь можно найти обходной путь мимо неподъемного пока врага.

Ну и вообще жить на глобальной карте стало интереснее и веселее. Появились новые объекты (морские торговцы и заброшенные корабли, всякие новые строения, дающие бонусы герою), новые враги (например, тритоны) и новые квесты. Притом что сюжетные миссии в целом остались прежними, теперь путь к выполнению финальной цели при желании можно растянуть, выполняя многочисленные просьбы.

Изменилась и боевая механика. Во-первых, арены стали меньше, а дальнобойные юниты теперь не могут разить врагов с любого расстояния — они вынуждены приближаться на определенное количество гексов (у каждого оно свое). Во-вторых, у лидеров и сюжетных персонажей теперь меньше всяких «убойных» умений вроде возможности бесконечно замораживать врагов. Зато почти у каждого рядового юнита или героя появились интересные пассивные навыки, срабатывающие при определенных условиях: кто-то, например, получив магический урон, начинает регенерировать здоровье.

В итоге играть, по первым ощущениям, действительно стало и сложнее, и интереснее. Однако потом это проходит, потому что в «Перерождении» так и не решена главная проблема третьей части — слабый искусственный интеллект. Более того, во многих ситуациях он, кажется, стал еще более пассивным и глупым. Например, если в «Ренессансе» во второй миссии эльфийской кампании после защиты столицы на нас быстро выкатывались высокоуровневые отряды противника, то сейчас ИИ начинает контратаковать только ближе к финалу миссии и ведет себя как, простите, идиот. Он бессмысленно бросает на раскачанного эльфийского героя какую-то мелюзгу и совершенно не вспоминает про магию.

Лидер проекта Дмитрий Акимов в интервью, данному «Игромании», сообщил, что толком поработать с ИИ команда попросту не успевает. Но в итоге именно это обстоятельство нивелировало попытки придать игре больше стратегической глубины. Какой смысл в том, что города и стражи теперь не захватывают территорию бесконечно, а на карте появились обелиски, наносящие урон оказавшимся рядом противникам, если ИИ толком не сопротивляется? Знай качайся себе на здоровье и ни о чем не думай.

■ ■ ■

Слава богу, в игре есть нормальный «стимовский» мультиплеер. Здесь на уровне «Хардкор» и компьютерный противник может бросить такой вызов, что мало не покажется, и живые игроки дают прикурить, особенно если вы разрешите им управлять нейтральными отрядами в сражениях против вас. И все-таки Disciples никогда не была чисто сетевой игрой. А чтобы сделать такими же интересными, как раньше, сюжетные кампании, вернуть дипломатию и роль воров, судя по всему, нужно менять движок и весь инструментарий. Будем надеяться, у hex studio еще будет такая возможность — потенциал, да и желание у них есть. ■

Из второй части вернулись флаги, тотемы и книги, которыми можно экипировать героев, получая разные бонусы.

В игре появилось множество новых заклинаний, и магия у всех рас теперь выглядит более разнообразной.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Тотальная правка баланса и механики Disciples 3 принесла определенные результаты, но стратегия из этой игры по-прежнему слабоватая.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

На правах рекламы.

УСПЕХ – ДЕЛО ТЕХНИКИ!

www.irbis.biz

Товар сертифицирован.

ДЮЙМЫ
32, 26, 23, 22, 19

LED TV

USB Video

HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Full HD

ТЕЛЕВИЗОРЫ

IRBIS
ТЕХНИКА УСПЕХА

В лучших магазинах электроники

DIABOLICAL PITCH

Платформа: Xbox 360

Издатель: Microsoft
Разработчик: Grasshopper Manufacture

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

Гоити Суда и его компания **Grasshopper Manufacture** работают практически на износ. Совсем недавно они выпустили сатанинский скроллер **Sine Mora**, теперь вот — **Diabolical Pitch**, а ведь целых три игры еще на подходе.

Diabolical Pitch примечательна, во-первых, тем, что не работает без Kinect, во-вторых — это единственная игра про бейсбол, в которую будет интересно играть людям, живущим за пределами США. Мужчина с фамилией Макаллистер, легенда бейсбола, после автомобильной аварии приходит в себя черт-те пойми где: все вокруг выглядит так, как будто сам Мефистофель устроил кислотную вечеринку, а встречает нас человекоподобная панда в деловом костюме, которая с помощью анимированного комикса вводит героя в курс дела.

Сама игра разбита на несколько миров (карнавал, кладбище и т.д.), которые и предстоит зачистить игроку. Каждый район под контролем у какого-нибудь босса — вроде кролика, сидящего на опасных лекарствах, депрессивного слоника или мишки-трансформера, стреляющего ракетами. Игрок занимает свое место перед камерами и питчеровскими бросками валит целые волны этих звероподобных врагов (мяч можно просто бросать одной рукой, а можно выполнить хедшоты, если предварительно прицелиться другой). Если кто-то вдруг приблизится к Макаллистеру слишком близко, то зверушку можно пнуть ногой. Кроме того, есть разные бонусы и суперспособности, появляющиеся по мере прохождения, — все они, конечно, сопровождаются классическими наркоманскими спецэффектами как раз в стиле Суды.

Несмотря на то, что выглядит игра фантастически, а бросать мячи в головы животным не надоедает часами, Diabolical Pitch не избежала главной проблемы Kinect-игр: она периодически просто отказывается повторять за игроком нужные действия. А для проекта, где все завязано на скорости реакции, это совершенно непростительно. — *Максим Бурак*

MCGUFFIN'S CURSE

Платформа: PC

Издатель: Brawsome
Разработчик: Brawsome

Страшный молодой человек Лукас Макгаффин решает стащить из музея древний амулет в виде волчьей морды — Lupine Twine (лат. Lupus — волк). Разумеется, все идет не так: драгоценность оказывается проклятой и превращает воришку в оборотня, и еще он непонятным образом умудряется активировать охранную систему сразу по всему городу (зачем при этом нужно было огораживать каждую улицу толстыми стенами — никто, увы, не объясняет).

MacGuffin's Curse — это классическая, азбучная головоломка с легкими элементами квеста. Чтобы попасть в следующую локацию, нужно дернуть несколько рубильников, придавить грузом разные кнопки и (излюбленный прием авторов) притащить батарею к генератору — абсолютно ничего нового в задачках нет. Лукас — довольно щуплый паренек, поэтому запросто пролезает в узкие щели и взламывает панели управления, а вот сдвинуть с места батарею или сейф силенок ему недостает. Здесь на помощь приходит второе, зверское эго: под ослепительным светом луны хлюпик превращается в двухметрового мускулистого волка, с, не поверите, огненно-рыжими волосами. Кроме понятных силовых преимуществ, у оборотня есть лишь один недостаток — он не умеет плавать.

Авторы достаточно мило обыграли тему перевоплощений, придумали забавных героев и написали два или три смешных диалога, но провалились в главном. Хорошая головоломка обязана быть разнообразной. Если периодически не вводить новые элементы, решение задачек превращается в рутину и игра быстро надоедает. Увы, но все фишки MacGuffin's Curse можно посмотреть за полтора часа неспешной игры, а потом начинается бесконечное повторение пройденного. И даже здоровый рыжий волк делу почти не помогает. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

BLOODFORGE

Платформа: Xbox 360

Издатель: Microsoft
Разработчик: Climax Group

Британская компания **Climax Group** между выпуском портов и проектов по подгнившим лицензиям, как ни странно, занимается созданием игр в новых вселенных. Ничего особенно хорошего про них, впрочем, сказать нельзя. В 2004 году на Xbox была нехватка jRPG — вот вам солнечная игра **Sudeki** (которая под этот жанр попадает, конечно же, довольно условно), в 2012-м у Xbox 360 нет своего **God of War** — вот вам **Bloodforge**. Ощущение, что Climax просто раз в тысячу лет затыкает жанровые дыры у платформ **Microsoft**.

Казалось бы, придумать свою более-менее сносную историю для брутального экшена не так уж и трудно, но Bloodforge почему-то бездумно и безвкусно подражает своему прообразу буквально во всем — и делает это, мягко говоря, неумело. Главному герою, Крому, приснилось, как он убивает что-то богоподобное. За такую наглость разгневанный бог вырезает его любимых и сжигает родное село. Делать нечего — злобно рыча, Кром идет мстить. Путешествие представляет собой движение вперед по периодически петляющей серой кишке, сбор аптечек и бесконечно однообразный заруб бесконечно однообразных врагов. Есть меч, есть молот, есть когти-царапки… но, по сути, оружие ничем друг от друга не отличается, и переключаешься между ним скорее баловства ради, чем по необходимости. За убийство врагов Кром получает кровь, которую предполагается тратить на прокачку, но она настолько скучная (разницы между прокаченным и непрокаченным героем вообще не чувствуется), что, право слово, лучше бы ошметки просто разлетались по округе.

Уж не знаем, устраивает ли Microsoft такой вот их личный God of War, но, если они вдруг обнаружат еще какие-то жанры, по которым на Xbox 360 недобор, лучше все же пригласить какую-нибудь другую студию. — *Максим Бурак*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

FABLE HEROES

Платформа: Xbox 360

Издатель: Microsoft
Разработчик: Lionhead Studios

Пока Питер Молиньё, уставший бесконечно вырезать все «лишнее» из **Fable**, прихватил всех своих особенно значимых коллег и ушел в вольные творцы, оставшиеся сотрудники **Lionhead Studios** вот-вот слетят с катушек. **Fable Heroes**, наверное, должна восприниматься как игра-шутка, но почему-то нагоняет страшные мысли — примерно так могут выглядеть большие, номерные части сериала, если **Microsoft** не оставит попытки подружить с ролевыми играми пожилых, беременных женщин и аутистов.

Впрочем, ничего общего с оригинальной трилогией у Fable Heroes нет даже на уровне арт-концептов. Тут четыре страшные куклы с глазками-пуговичками бегают по картонным деревенькам и размахивают игрушечными мечами, а вместо пасторальных европейских пейзажей — какая-то дикая контрастная каша из вырвиглазных форм и цветов. Конечно, ничего того, за что все мы любим Fable, тут нет и в помине. Нет умных английских шуток, нет персонажей-безумцев, и даже жениться на проститутке нельзя, но это все как раз логично и понятно. Другое дело, что даже как тематический казуальный экшен Heroes почти не работает: пугала носятся по тоненьким коридорам, бесконечно рубят куриц-мутантов, собирают монетки и иногда пользуются какой-нибудь банальной магией. Вся постановка уровней тут ограничена тем, что к концу этапа из земли вылезает милый голем, на которого нужно тут же навалиться всей гурьбой. Даже в компании друзей засыпаешь через десять минут.

Очевидно, что Fable сейчас — на исходе своего величия. Жанровые ориентиры к третьей части сбились, идеологи разбежались, экшен-варианта **LittleBigPlanet** не получилось, а следующая полноценная часть представляет собой дорогой симулятор рукомахательства имени Kinect. Грустно, но обещанные еще девять лет назад деревья, растущие в реальном времени, так, похоже, никогда и не вырастут. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.5

Подготовил Дмитрий Ежов

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

ФИНСКИЙ КОП

Среди владельцев мобильных платформ давно бытует мнение, что ремастеры известных хитов в App Store и Android Market (переименованном, вообще говоря, в Google Play, так что не запутайтесь) — это на самом деле что-то вроде цифрового аналога сувенирных брелков. Мол, практической ценности почти не имеют, но покупателей все равно исправно находят: приятно держать великую классику в кармане, даже если проходить ее вовсе не собираешься. Так вот, к копу-бунтарю из Финляндии это не относится.

Несмотря на удобное в целом управление, подобные ситуации в игре немного нервируют. На засевшего где-нибудь далеко противника можно потратить целую обойму.

Эпизоды в подземке смотрятся особенно атмосферно, если вы в момент их прохождения и сами едете где-нибудь в метро.

Rockstar Games, начав с довольно бестолковых переизданий **GTA: Chinatown Wars** и **GTA 3**, дошла своим упорным трудом до **Max Payne Mobile**. Это, наверное, единственный мобильный ремейк, который можно проходить вообще без всякой душевной боли. Он красив, галантен с пользователем и вообще — как настоящий финский джентльмен.

Заслуга в этом, правда, не столько Rockstar, сколько оригинала студии **Remedy**. Экшен с возможностью замедления времени внезапно оказался весьма комфортной штукой для небольшого тач-экрана. Нет нужды выделывать хитрые росчерки пальцем, пытаясь и прицелиться, и увернуться, и осмотреться на предмет противника на другом конце улицы одновременно, как в уже упомянутой GTA 3. Если в коридоре враг — скорректировали виртуальным стиком прицел и надавили на триггер. Если врагов несколько — опять же прицелились, активировали значок с изображением пули (это тут, конечно, bullet time) и снова спустили курок. Штабель трупов — двигаемся дальше.

Тонкость внутриигровых настроек — удивительная. Как управления (иконки действия можно разместить по экрану как вам угодно; при желании можно добиться того, чтобы сенсорный контроль напоминал управление с геймпада), так и всего остального. Например, на выбор здесь доступно целых семь версий полной локализации (включая русскую), имеется интеграция с уже забытым многими сервисом Social Club, а также специальный пункт в общем меню, позволяющий читать свежие новости о разработке **Max Payne 3**.

Комплект современного переиздания не был бы полным без переделанных текстур, и тут Rockstar ожидаемо не подвели: хищную улыбку Макса в честном HD не стыдно включить и на третьем iPad.

БОГИ ТЕХНОЛОГИЙ

Издалека **Infinity of God** можно принять за мобильный ответ **God of War** (в дебютном трейлере к тому же игра выглядит не хуже приключений Кратоса на PSP), а в рамках своей платформы ее, конечно, проще всего сравнить с близкой по духу **Infinity Blade**. Древние китайские мифы со всей надлежащей напыщенностью, кишки по стенам и зловещее колдовство тут переплетаются с внутренним содержанием типичного мобильного слэшера — примитивными драками, легкой акробатикой и головоломками формата «от трех до семи лет». Что, учитывая контекст, не так уж плохо.

Главная проблема Infinity of God состоит в том, что оценить ее сегодня можно как раз лишь «издалека»: проект долго находился на рассмотрении в App Store и лишь совсем недавно вышел… лишь в Китае. Зато китайцы — в экстазе (нет, мы и правда проверяли китайские игровые форумы!).

Infinity of God заслуживает внимания по многим причинам (например, тут свирепый лысый мужчина выбивает зубы подданным Темного Императора огромной огненной цепью), но главная из них — это, пожалуй, удивительная графика, которая, по словам очевидцев, является чуть ли не верхушкой того, на что в принципе способна мобильная версия Unreal Engine 3. Учитывая то, что картинку на технологии **Epic** толком не умеют развивать даже гиганты вроде **Gameloft**, качественный рывок в этом плане от малоизвестной китайской команды (воспользовавшейся, по всей видимости, бесплатной версией инструментария, которую любой желающий может скачать из интернета) пришелся бы сейчас очень кстати. Осталось только дождаться международной локализации и убедиться в неземных красотах Infinity of God лично. Впрочем, даже если наши азиатские друзья просто-напросто оказались чересчур впечатлительными, компетентный мобильный слэшер — тоже достойный результат.

Пока что из-за восточных границ до нас доходят только блеклые скриншоты, но не волнуйтесь: ролики выглядят в разы лучше.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

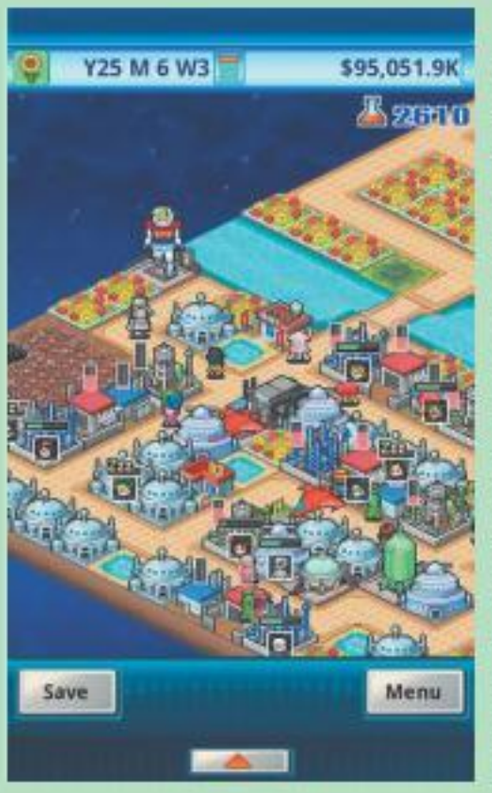
BUG PRINCESS 2 (*iOS*)

Звезда игровых автоматов восьмидесятых и продолжение образцового азиатского скроллера, жанр которых обычно определяют как bullet hell, — и это, в общем, исчерпывающее описание того, что происходит на экране. Теги — «непрерывная стрельба гигантскими фиолетовыми патронами», «цветастая нечисть» и «боссы в две трети экрана». Фоном для шутера в **Bug Princess** (справедливо для обеих частей) служит натужная азиатская драма, от подробностей которой моментально начинает болеть голова. Но не обращайте внимания: в остальном это абсолютная жанровая высота. Если не помрете от эпилептического припадка, проторчите полночи.

BURNOUT CRASH! (*iOS*)

Слегка перекрашенный порт аркадной изометрической гонки, подробности консольной версии которой можно было прочитать еще в ноябрьском номере «Игромании» за прошлый год. Тогда наша финальная претензия к игре звучала так: «…вышел **Burnout Crash** не на тех платформах, играть в него дольше 15 минут за раз очень сложно». Теперь, наконец, все встало на свои места — разбивать машинки в телефоне и правда гораздо веселее, чем на экране телевизора. Хотя вопрос о том, где же уже, наконец, новый полноформатный Burnout, все еще актуален.

EPIC ASTRO STORY (*iOS, Google Play*)



Очередная игра японского разработчика **Kairosoft**, который, как известно, может в кратчайшие сроки сделать симулятор чего угодно — от школы до студии по производству видеоигр (**Game Dev Story** в свое время восхитила, кажется, вообще всех людей с душой и сердцем). В центре внимания на этот раз управление колониями в космосе — «Звездные войны» плюс градостроительный симулятор. И формула, надо признать, ядерная: ничего более захватывающего в этом месяце на мобильных устройствах точно не было.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

CROW (*iOS*)

Полуролевое приключение в готических декорациях, не имеющее ничего общего ни с одноименным фильмом Алекса Пройаса, ни с творчеством Эдгара Алана По. Главный герой, титульный Ворон, собственно ворон и есть: в игре много долгих и занудных полетов по относительно открытой местности, а еще нужно драться с филинами и какой-то призрачной нечистью. Выглядит Crow вполне технологично и стильно, но с разнообразием — явные проблемы. Уже в течение первого часа управлять птицей становится невыносимо скучно.

DEVIL DARK: THE FALLEN KINGDOM (*iOS*)

Странная ролевая игра, которая так и не решила, чем ей быть, — то ли мобильным ответом **Torchlight** одного Шейфера, Макса, то ли мобильным же ответом **DeathSpank** другого Шейфера, Тима. В итоге — несмешная, однообразная и почему-то карикатурная сказка про блондина с саблей, кристаллы и прочее приторное фэнтези, которое уже сидит в печенках. Вся стандартная жанровая программа отработана хорошо если вполсилы, зато (счастье-то какое!) есть официальная поддержка максимального разрешения нового iPad.

TOTAL WAR BATTLES (*iOS, Google Play*)

Бестолковый набор тактических сражений в декорациях изумительной глобальной стратегии, почему-то прикидывающийся чуть ли не полноценным проектом серии. Неприятностей в случае с мобильным «тоталвором» настолько много, что проще уж сразу перечислить то немногое, что в ней есть хорошего: приличные карты и приятный саундтрек. Но к глобальным стратегиям игра, конечно, никакого отношения не имеет, а такой **Total War** нам не нужен.

Подготовил Владимир Пуганов

ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

ДА ЗДРАВСТВУЕТ МЕРТВЫЙ КОРОЛЬ

Если у вас уже есть PC-версия The Witcher 2, вы можете обновить ее до расширенного издания, скачав гигантский патч.

У студии **CD Project RED** с консолями сложные отношения. Xbox 360-версию первого «Ведьмака» они благополучно прошляпили (и технические трудности были, и аутсорс-студия подвела, и ресурсов не хватало… пришлось отменять), а второго — отложили почти на год. Все, конечно, очень ждали, чем же закончится вся эта драма, но чувства были смешанные: поляки — талантливые, но при этом совершенно безалаберные разработчики, у них обязательно или что-то тормозит, или что-то не работает.

К счастью, в **The Witcher 2: Assassins of Kings** можно спокойно играть на консоли **Microsoft** и даже хорошо себя при этом чувствовать. Конечно, совсем уж без родимых компьютерно-игровых пятен не обошлось, а тут еще и возраст платформы дает о себе знать: текстуры ожидаемо стали менее четкими, чем на PC, а условные двери, разделяющие между собой локации, встречаются куда чаще, чем в оригинальной версии. Объекты в некоторых сценах подгружаются прямо на ходу, есть проблемы с субтитрами, иногда сбоят скрипты. Регулярно, например, отключается искусственный интеллект у одного из местных боссов. В результате жестокий, по задумке, поединок с гигантским насекомым превращается в банальное затыкивание тушки мечом.

Несмотря на все эти все же не слишком значительные недоработки, порт The Witcher 2 можно считать довольно удачным. После дополнительной работы над освещением и спецэффектами это однозначно самая красивая RPG современности (при этом игра уверенно держит 30 кадров в секунду), а переработанный интерфейс, пусть все еще довольно громоздкий и неочевидный, все же лучше, чем был год назад. Немало поработали и с камерой, которая наконец ведет себя как в приличных слэшерах. Ну и с управлением, конечно, нет никаких проблем — оно изначально затачивалось именно под геймпады.

Кроме того, на Xbox 360 вышел не чистый порт, а расширенное издание, содержащее целую кучу дополнительного контента: заставки, локации, персонажи, задания. Конечно, для тех, кто ранее не играл во второго «Ведьмака», любой контент будет новым. Но дело тут не в наборе свежих квестов, а в том, что в одну из лучших ролевых игр последних лет могут, наконец, комфортно поиграть и те, у кого нет восьмиядерного процессора или терпения на то, чтобы целый день возиться с ползунками в настройках.

ВСЕ ВЫ ВСЕ РАВНО СКОРО СДОХНЕТЕ

Летом на PC в комплекте с дополнительным комплектом выйдет **Dark Souls** — садомазохистская RPG про то, как вы все время умираете. Причем выходит, напоминаем, не просто так, а по требованию самих игроков — после петиции, подписанной почти стотысячной армией. Авторы наверняка считают подзаголовок **Prepare to Die Edition** (именно так будет называться PC-версия) невероятно остроумным, но те, кто еще в прошлом году заплатили за Dark Souls 60 долларов, а теперь не могут пройти там ни одного уровня, вряд ли смеются.

Но теперь радостная весть о порте почти омрачилась информацией о том, что **Namco Bandai** намерена привязать компьютерный релиз к Games for Windows LIVE — страшному сервису, который никогда нормально не работает. Наибольшее опасение игроков вызывают частые обрывы связи, что в случае с Dark Souls (которая без онлайна теряет весь шарм), простите за каламбур, смерти подобно. Поэтому люди в интернете тут же организовали еще одну петицию, на этот раз просят издателя ограничиться привычным и понятным Steam. В течение считанных дней свою цифровую подпись под обращением оставили 20 тысяч человек. В Namco Bandai ответили, что приняли просьбу к сведению и постараются сделать все возможное.

В это время среди обладателей консольной версии назрело недовольство тем, что новый контент из Prepare to Die Edition (оружие, уровни, боссы) им не достанется. Разработчики по-японски «глубоко извинились» перед владельцами Xbox 360 и PS3 и сказали, что пока планов на выпуск соответствующего DLC у них нет. Интересно, получит ли руководство Namco Bandai уже третью по счету гневную петицию?

Онлайновые сервера Demon's Souls, предшественницы Dark Souls, авторы уже закрывают. Хотя, конечно, не все успели пройти игру до конца.

Издательство Namco Bandai переживает не лучшие времена, поэтому внимательно прислушивается к мнению игроков. Создается ощущение, что без талисмана Пакмена они бы давно уже прогорели.

ТРИ ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

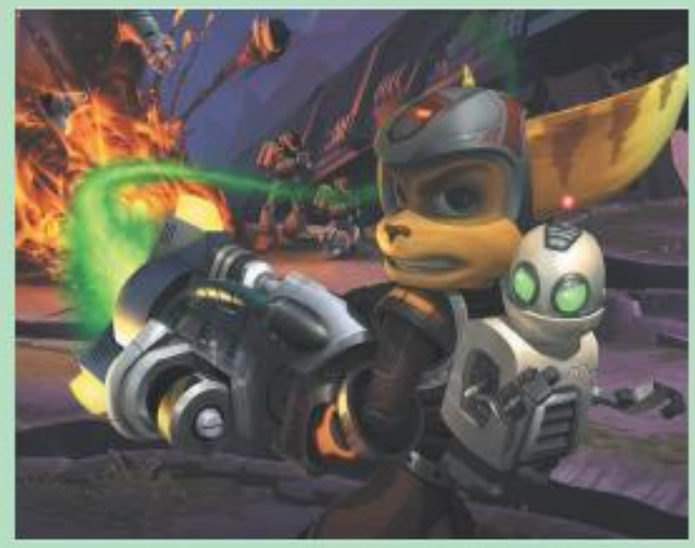
(с PS2 на Xbox 360 и PS3)

Эпоха кривых и забагованных портов от **Capcom** давно ушла в прошлое: в **Devil May Cry HD Collection** все три части легендарного слэшера работают без сбоев и обзавелись текстурами высокого разрешения, отчего **Devil May Cry 3** выглядит чуть ли не как игра текущего поколения. Первые две части тоже преобразились (скучную вторую игру, напоминаем, вообще можно пропустить), хотя их солидный возраст, увы, не способно скрыть уже никакое ретуширование. Беда только с роликами: слишком уж сильно контрастирует широкоформатная картинка с «окошечными» видеовставками низкого разрешения.

RATCHET & CLANK HD COLLECTION

(с PS2 на PS3)

После выхода **Sly** и **Jak & Daxter** в HD-разрешении релиз сборника **Ratchet & Clank**, чуточку устаревшего, но неизменно милого и веселого экшен-платформера про боевой союза мохнатого пришельца и робота, никого не удивил. Равно как и не удивил тот факт, что сборник (как и в случае с Jak & Daxter) неполный. За бортом издания оказалась **Ratchet Deadlocked** (в Европе известна как **Ratchet Gladiator**) и две халтурные части игры, выходившие для PSP. Не исключено, что их переиздадут позднее, а пока наслаждайтесь первыми тремя, лучшими выпусками — Ratchet & Clank, **Ratchet & Clank: Going Commando** и **Ratchet & Clank: Up Your Arsenal**.



INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

(с Xbox 360 на PC)

После получения премии BAFTA за лучший игровой дебют Мишель Ганье решил гулять на полную катушку и перенес **ITSP**, выдающийся арт-скроллер про космическую тарелку, на PC. Получилось вполне качественно, если не считать извечных проблем с сервисом Games for Windows LIVE. Управление клавиатурой и мышью вполне удобно, но все-таки геймпад предпочтительнее: по умолчанию поддерживается стандартный контроллер от Xbox 360, а чтобы подружить игру с геймпадами сторонних производителей, потребуется какое-нибудь стороннее ПО. Откровения счастливого Линара Феткулова — в следующем номере.

ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

(с Xbox 360 и PS3 на Vita)

Поклонники **Metal Gear Solid**, которые успели приобрести PS Vita, наверняка расстроятся, узнав, что из готовящегося порта **Metal Gear Solid HD Collection** вырежут **Peace Walker**, как раз заточенную под игру на маленькой консоли. В остальном авторы вроде бы стараются как могут: вторая и третья часть MGS обзаведутся управлением с сенсорного экрана, смогут опознавать сохранения, перенесенные с PS3, и еще немного подтянутся по графике. Но все-таки номерные части великой серии лучше перепройти на большом телевизоре, поэтому тем безумно преданным поклонникам, которые уже собрались заказывать Vita-версию из японских интернет-магазинов (дата западного релиза пока не объявлена), мы предлагаем воздержаться.

DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION

(с PS3 на Vita)

Портативное переиздание **Disgaea 3** содержит такое количество дополнительных материалов, что одно их краткое описание заняло бы не меньше страницы. Все многочисленные DLC для PS3-версии тут присутствуют по умолчанию, плюс есть два новых персонажа и четыре новых сценария, плюс герои из **Disgaea 4**, которые присоединятся к нам после того, как мы хорошенько их поколотим. Все вроде бы замечательно, но никаким дополнительным контентом не скрыть главного: Disgaea 3 — пусть и грамотная, но совершенно беззубая и безликая пошаговая RPG, которая серьезно уступает первым двум частям с PS2.

Подготовил Владимир Пуганов

DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

СНОВА ПРОСТО В БЕШЕНСТВЕ

Абсолютным победителем в номинации «Дополнение сезона» мы по праву считаем **Asura's Wrath**. Звание присуждается не только за количество (пять штук за полтора месяца!), но и за качество (все DLC гораздо лучше оригинальной игры). В кои-то веки **Capcom** перестала продавать скрытых на игровом диске персонажей (как поступает со всеми своими файтингами безо всяких угрызений совести; справедливости ради — так теперь делают все, и не только с файтингами). Первое дополнение, **Episode 11.5 Forging Ahead** (размером почти в два гигабайта), рассказывает о последующих событиях после битвы Асуры и Аугуса. Новый эпизод напоминает старые интерактивные мультфильмы в духе **Dragon's Lair** и **Space Ace**: внимательно смотрим фильм и в нужный момент стараемся успеть нажать определенные кнопки на геймпаде. Это DLC не стоит упускать из вида в первую очередь ценителям творчества аниме-студии **Studio 4?C**, ведь именно они нарисовали и анимировали весь эпизод. Студия известна не только аниме-лентой о советских пионерах «Первый отряд», но и работой над **Catherine** — прошлогодним интерактивным аниме-шедевром про людей и баранов. Второе DLC под названием **Episode 15.5 Defiance** посвящено первому эпическому столкновению Яши и Деуса и тоже выполнено в стиле интерактивного аниме. Еще больше экшена, еще больше красок, еще больше веселого японского безумия.

Но самым масштабным дополнением стал **Part IV: Nirvana** — набор из четырех новых эпизодов, которые выполнены в стиле оригинальной игры. Главная ценность — возможность увидеть настоящий финал истории об Асуре. И хотя это DLC, безусловно, заслуживает внимания, очень надеемся, что другие разработчики не возьмут пример с Capcom и не начнут требовать деньги за право посмотреть *настоящий* финал игры.

Заполнив все сюжетные пробелы посредством DLC, Capcom не угомонилась. Когда вы читаете эти строки, уже можно будет купить **Lost Episode 1: At Last, Someone Angrier Than Me** и **Lost Episode 2: The Strongest vs. The Angriest**, которые превратят Asura's Wrath в настоящий файтинг и позволят нам выяснить отношения один на один сначала с Рю, а затем и с Акумой — персонажами **Street Fighter**. Интересно, что выглядят эти поединки ровно так же, как и сам Street Fighter (вид сбоку, перемещение бойцов вправо-влево). На вопросы игроков о возможном появлении Асуры в качестве бойца в Street Fighter представители Capcom ответили однозначным «нет», так что последние два DLC — единственный шанс увидеть, как грозный Асура отгребает метким хаюкеном.

Зная давнюю страсть Capcom к многократному переизданию своих игр, подозреваем, что где-то ближе к концу года в магазинах появятся коробки с надписями в духе Asura's Wrath Complete Edition, что в данном случае крайне оправданно: к оригинальной Asura's Wrath можно выписать тонну претензий, но в комплекте со всеми полезными DLC игра смотрится на удивление выигрышно.

Уникальная возможность насладиться первоклассной анимацией от Studio 4°C, создавшей «Аниматрицу», «Первый отряд» и видеозаставки для Catherine.

Судя по всему, Capcom еще не скоро даст успокоиться разгневанному Асуре.

ДВА DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

SNIPER ELITE V2 — KILL HITLER *(PC, Xbox 360, PS3)*

Всем, кто успел оформить предзаказ на **Sniper Elite V2**, достался код на скачку бесплатной альтернативно-исторической миссии Kill Hitler. Как ясно из названия, нам представится заманчивый шанс застрелить фюрера: во время его путешествия на поезде, на одной из остановок, нацистский вождь неаккуратно подставляет свою макушку под огонь. Кроме, собственно, спецзадания, дополнение включает две дополнительные винтовки, которые, впрочем, не очень-то и нужны. Если у вас еще свежи воспоминания от празднования Дня Победы, а перед глазами маршируют парадные солдатики, то Гитлера, конечно, надо убить. Одна эта миссия стоит всей остальной Sniper Elite V2.

У тех, кто предпочтет играть на консолях, шансов получить DLC почти не было — в России распространители не очень-то позаботились об этом. А вот оформившие предзаказ через Steam смогли без всяких проблем поохотиться на Гитлера.

UNCHARTED 3 MULTIPLAYER MAP PACK *(PS3)*

Набор мультиплеерных арен, который заметно оживляет онлайновую часть Uncharted 3. Четыре карты — Oasis, Old Quarter, London Streets и Graveyard — достались совершенно бесплатно членам Fortune Hunters Club. Впрочем, не так уж и бесплатно — членский взнос в клуб составляет $25. Всем же, кто не состоит в сообществе, придется расстаться с $10. Платить, впрочем, есть за что: Graveyard и Oasis — большие, детальные, разнообразные арены, каждый новый матч на них не похож на предыдущие. Сам мультиплеер в Uncharted 3, напомним, первый приличный в серии, а вот карт как раз серьезно не хватало.

Если в случае с **Asura's Wrath** мы только предположили появление издания, включающего все DLC, то с Uncharted 3 не придется навещать гадалку — Uncharted 3 Game of the Year Edition уже анонсирован. Так что при наличии терпения можно будет получить все, сразу и по льготной цене. Хотя насчет «все» мы пока не уверены — в **Naughty Dog** уже заявили, что это далеко не последнее дополнение.

ДВА DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

FINAL FANTASY XIII-2 PACK *(Xbox 360, PS3)*

Еще до выхода **Final Fantasy XIII-2** разработчики обещали, что новая игра будет работать по такой структуре, чтобы удобно было дополнять историю разнообразными DLC. Честно говоря, пока вышло не так много дополнений, которые бы были мало-мальски интересными (если не считать пары гигантских монстров для Колизея). Видимо, поэтому японцы пообещали анонсировать полноценное сюжетное дополнение в ближайшем будущем. А пока самым, кхм, интересным из предложенных обновок к FFX III-2 предлагается считать костюмы для персонажей из других игр. Серу и Ноел можно зачем-то нарядить в костюм Шепарда из Mass Effect 3. Также у Ноела есть возможность примерить костюм Эцио Аудиторе в той вариации, какую он носил в **Assassin's Creed: Revelations**. Но для того, чтобы спасти и без того неидеальную FF XIII-2 от забвения, нужно что-то посущественнее.

NINJA GAIDEN 3 PACK *(Xbox 360, PS3)*

Для малочисленных поклонников Ninja Gaiden 3 апрель-май, кажется, выдались урожайными. Разработчики выпустили сразу два набора всевозможного контента для многопользовательских схваток и режима Ninja Trials. Кроме карты для межклановой резни, вниманию игроков предлагается целый мешок самой разной одежды. Если вы почему-то всегда мечтали, чтобы ваш персонаж-ниндзя носил ковбойскую шляпу или «незаметный» красный костюм — вы, наверное, будете в восторге. Одиночному режиму достались только легендарные Falcon's Talons — оружие, прямо говоря, на любителя.

Все эти дополнения в любом случае меркнут на фоне того, что разработчики никак не доделают долгожданный патч, исправляющий многочисленные технические проблемы игры, а ковбойские шляпы делу как-то совсем не помогают. Ну а главное, что даже после дополнений Ninja Gaiden 3 — второсортный слэшер, недостойный даже находиться в тени первых двух частей.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с **5 апреля 2012 г.** по **3 мая 2012 г.**

A	B	C	D
1		Mass Effect 3	13,1 %
2		Battlefield 3	10,7 %
3	▲3	Pro Evolution Soccer 2012	7,7 %
4	▼1	Batman: Arkham City	7 %
5	▼1	Assassin's Creed: Revelations	6,3 %
6	▲1	Call of Duty: Modern Warfare 3	6,1 %
7	▼2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	5,6 %
8		Deus Ex: Human Revolution	4,6 %
9	▲1	The Witcher 2: Assassins of Kings	3 %
10	▲2	FIFA 12	2,1 %
11	▲2	Portal 2	1,8 %
12	▲3	Uncharted 3: Drake's Deception	1,5 %
13	▲6	L.A. Noire	1,3 %
14		Saints Row: The Third	1,2 %
15	NEW	Risen 2: Dark Waters	1,2 %
16	▲1	Minecraft	1,2 %
17	▼1	Mortal Kombat	1,2 %
18	▼7	Syndicate	1,1 %
19	▲2	Ace Combat: Assault Horizon	0,9 %
20	▲2	Dead Island	0,9 %
21	▲7	Alice: Madness Returns	0,8 %
22	NEW	Warhammer 40 000: Space Marine	0,8 %
23	▲6	Gears of War 3	0,8 %
24	▼8	The Darkness 2	0,8 %
25	NEW	Resident Evil: Operation Raccoon City	0,8 %
26	NEW	Anno 2070	0,8 %
27	-2	Need for Speed: The Run	0,8 %
28	NEW	Rayman Origins	0,7 %
29	-5	DiRT 3	0,7 %
30	NEW	Dark Souls	0,6 %

По состоянию на **3 мая** в голосовании приняли участие **33 729** человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

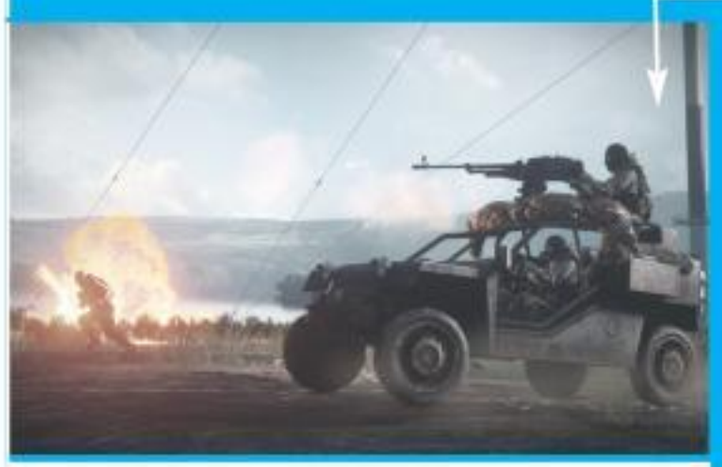
Регулярно на сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***), раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с *апреля 2011 г.* по *апрель 2012 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Mass Effect 3 13,1 %

Assassin's Creed: Revelations 6,3 %



Battlefield 3 10,7 %

Pro Evolution Soccer 2012 7,7 %

Batman: Arkham City 7,0 %

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

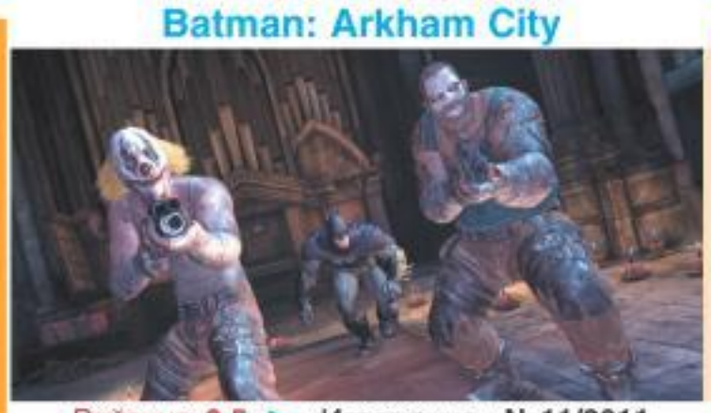
Sine Mora

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2012

Красивая, сложная и необычная игра, которая чуть ли не насильно заставляет вспомнить, за что же мы любим скролл-шутеры.

Скролл-шутер • Grasshopper Manufacture • Microsoft

Batman: Arkham City



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №11/2011

Вообще-то Бэтмен никого не убивает: даже сброшенные с небоскреба злодеи у него превращаются в стайку летучих мышей. Но на этот раз все действительно умерли — от счастья.

Экшен • Rocksteady Studios • Warner Bros. Interactive Entertainment

Battlefield 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2011

Для фанатов BF — лучший милитари-шутер современности. Для фанатов CoD — второй по значимости милитари-шутер современности. Для всех остальных — просто один из двух лучших милитари-шутеров.

Военный шутер • DICE • Electronic Arts

Ace Combat: Assault Horizon

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2011

Праздник для глаз и отдых для всего остального. Modern Warfare в воздухе. «Трансформеры» от мира видеоигр. Называйте как хотите, а суть одна: перед нами самый зрелищный авиасимулятор за все время существования жанра.

Аркадный авиасимулятор • Project Aces • Namco Bandai Games

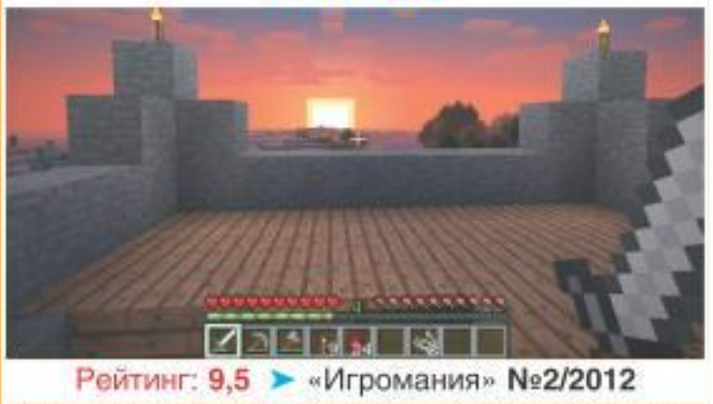
Trine 2

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2012

Динамичный и разнообразный платформер, на фоне которого (безо всяких CryENGINE и Frostbite) половина современных игр выглядит просто уродливо.

Платформер • Frozenbyte • Atlus

Minecraft



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №2/2012

Когда вышла Terraria, в редакции едко подтрунивали: что ответят на это создатели главного инди-чуда современности. Теперь все вопросы отпали — даже при наличии вполне достойных конкурентов Minecraft чувствует себя более чем уверенно.

Симулятор выживания • Mojang

Mass Effect 3

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2012

BioWare с помпой заканчивает эпопею о Жнецах. Если вы, подобно нам, уже пять лет жаждете узнать, во что все выльется и чего на самом деле хотят злобные машины, пропускать Mass Effect 3 просто глупо.

Ролевая игра • BioWare • Electronic Arts

Driver: San Francisco

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №10/2011

Неожиданное возвращение в форму для серии, которую все похоронили еще во времена Driver 3. Хотя в мире победившей GTA она по-прежнему кажется слегка старомодной и неуклюжей.

Автомобильный экшен • Ubisoft

Gears of War 3

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №11/2011

Отличное завершение самой, возможно, значимой трилогии текущего поколения игровых систем.

Экшен • Epic Games • Microsoft

Resistance 3

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №11/2011

Resistance 3 — лучший пример того, как из кучи старых идей можно слепить отличную новую игру: в последний раз такие ощущения нам дарил, кажется, Half-Life 2.

Экшен • Insomniac Games • Sony

Journey

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №4/2012

Визионерский шедевр про путешествие на гору через пустыню. Коротко, ясно, безупречно.

Игра • thatgamecompany • Sony

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №1/2012

По многим параметрам Skyrim недалеко ушел от Oblivion, но больше похож все-таки на Morrowind — такой же большой, красивый и сложный. И, что самое важное, в Скайрим хочется возвращаться снова и снова.

Ролевая игра • Bethesda Softworks

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

БЕТА-ТЕСТ

ОТКРЫТЫЙ БЕТА-ТЕСТ PANZAR: FORGED BY CHAOS

Российский PvP-экшен приглашает на арену

В пику всей игровой индустрии создатели Panzar: Forged by Chaos сделали большинство женских персонажей такими страшными, что лучше всего закутать их в паранджу.

Многие удивятся, но открытый бета-тест бесплатного сетевого экшена **Panzar: Forged by Chaos** — это действительно бета-тест. В последнее время все привыкли (и не без оснований) считать старт открытой беты за релиз, но московская студия Panzar не обращает внимания на условности, так что тестирование игры идет полным ходом: правятся баги, оптимизируется клиент, настраивается балансировщик команд.

В преддверии релиза разработчиков начинают занимать совершенно неожиданные проблемы. Например, тестеры, как оказалось, привыкли применять в своей речи крепкие выражения. Пришлось администрации поставить антимат-фильтр и начать акцию «За чистоту общения» — наиболее несдержанным игрокам, любящим оскорблять своих коллег, добрые доктора-модераторы начали прописывать сильное успокоительное в виде пермабана.

Если вы принимали участие в ранних стадиях закрытого тестирования, самое время заглянуть в сервера еще раз: изменения за последние месяцы произошли огромные. Увеличилась скорость работы игры, появились новые локации и долгожданные геймплейные добавки типа торговли оружием и крафтинга. Любители командного взаимодействия могут теперь создавать группы и пользоваться голосовым чатом. В общем, игра развивается очень быстро и выглядит многообещающе, но повторимся: пока здесь ждут тех, кто готов мириться с трудностями бета-теста и желает внести свой вклад в становление проекта. Релиз состоится чуть позже.

АНОНС

ЗВЕЗДНЫЙ MINECRAFT

Космическая одиссея 281474976712644 года

По словам Перссона, он черпает вдохновение в культовом космосиме Elite, выпущенном в 1984 году, а также в н.ф. сериале «Светлячок».

В марте 2011 года создатель **Minecraft Маркус Перссон** поделился своими планами на будущее. В его мозгу крутилось сразу три идеи для новой игры. Первая — создать проект в стиле **The Sims**, где управляемый игроком персонаж тихо и мирно живет в некоем городке.

Вторая — футбольная менеджмент-стратегия, вот только футболистами в ней должны были быть разные фэнтезийные герои. И третья идея — космический симулятор. «Меня ужасно достало, что на рынке нет хороших космосимов. Так что я очень хотел бы сделать такую игру. Она будет очень сложной, и, скорее всего, продажи будут очень маленькими», — сказал тогда Перссон.

В итоге в разработку пошел именно космосим, известный под кодовым названием **0x10c**. Действие происходит в альтернативной вселенной: на дворе восьмидесятые годы двадцатого века, человечество осваивает космос с помощью специальных капсул глубокого анабиоза. Капсулы снабжены новейшими 16-битными компьютерами, но вот беда — из-за ошибки в программе таймер заморозки сбился, и отправленные в полет люди провели в путешествии почти 300 триллионов лет.

В 281474976712644 году от рождества Христова заблудшие космонавты начинают просыпаться. Теперь им придется начинать создавать цивилизацию заново, но за время долгого сна мир изменился: Вселенная находится при смерти, многие звезды погасли, а галактики заполнили ужасающие черные дыры.

В игре будет полный набор радостей начинающего звездоплавателя — сражения в космосе, сбор трофеев с подбитых или брошенных кораблей, посадка на планеты, сложная экономическая модель, масса профессий. Свой любимый корабль можно будет совершенствовать, но с оглядкой на мощность бортовой энергосети. Так, например, модуль невидимости сожрет столько энергии, что капитану придется отключить все, что только можно, и даже бортовой гальюн посещать с фонариком. А еще на корабле будет компьютер. Настоящий 16-битный компьютер, спецификации которого уже опубликованы, — желающие могут начинать писать под него любые программы, начиная от игр и заканчивая вирусами. Кстати, Перссон сказал, что штатного антивируса он не даст, пусть игроки заботятся о своей безопасности сами.

Игра, скорее всего, будет распространяться по подписке — автор планирует сделать некую «мультивселенную», в которой можно будет играть как в одиночку, так и с другими людьми. Также как и Minecraft, игра выйдет на очень ранней стадии разработки, так что желающие смогут попробовать ее еще в альфа-версии и своими советами поспособствовать развитию проекта.

КОРОТКО О ВАЖНОМ

Умный вор предпочитает не попадаться. Гениальный вор предпочитает делать так, чтобы о его преступлении не узнали вовсе. Ограбленная в 2010 году студия **Cryptic**, создавшая **Star Trek Online** и **Champions Online**, обнаружила следы взлома собственной базы данных только сейчас. Разработчики считают, что преступники могли подобрать или расшифровать часть паролей, с помощью которых можно получить полный доступ к данным пользователя — начиная от имени и адреса и заканчивая номером кредитной карточки. Расследование продолжается, а пока представители компании настоятельно рекомендуют всем своим клиентам поменять пароли на более надежные. Впрочем, если вспомнить, что со времени взлома прошло два года, можно особо и не торопиться.

Аналитик компании **Cowen & Company** Даг Крейц заявил, что через год количество активных подписчиков онлайновой игры **Star Wars: The Old Republic** упадет с нынешних 1,7 млн до 1,25 млн. Как назло, в это же самое время представитель студии **BioWare** Дэниел Эриксон заявил о том, что компания подумывает о сокращении серверов игры. Правда, Эриксон отметил, что дело вовсе не в снижении количества подписчиков. Просто игроки сейчас играют не так активно, как раньше, и поэтому общий онлайн серверов снизился. И если в часы пик это не доставляет никаких неудобств, то зашедший под утро человек испытывает серьезные трудности со сбором партии. Окончательное решение пока не принято, но вполне возможно, что наиболее слабозаселенные сервера вскоре будут объединены.

ИНТЕРЕСНОСТИ

КИТАЙСКИЕ ЖИГОЛО

На что толкает игровая зависимость китайских игроков

За 2011 год онлайновый рынок Китая вырос на треть, опередив все западные страны. Благодарить за это нужно высокие темпы роста самой страны: Китай богатеет, население активно закупается компьютерами, появляются деньги на развлечения. По статистике компании **Pearl Research**, за прошлый год китайские операторы собрали с любителей онлайновых игр $6,6 млрд, а к концу 2014-го продажи должны увеличиться до $9,2 млрд. Для сравнения: в 2011 году выручка с онлайнового рынка США составила «всего» $2,6 млрд, что уж говорить о других странах.

«Наверняка, кроме бесплатных игр, ни во что не играют», — скажут некоторые. И действительно — бесплатные игры в Китае весьма популярны. Но при этом 64% всех игроков платят абонентскую плату или совершают покупки в игровом магазине не реже раза в месяц. Так что Китай выдает рекордные показатели не только количеством, но и качеством аудитории. Не всем, конечно, удается соответствовать высоким стандартам и ежемесячно просаживать в онлайне кругленькие суммы. И это создает для Китая неожиданную проблему.

Китайские СМИ обеспокоены тем, что развитие онлайновых игр влечет за собой рост... мужской проституции, в том числе среди несовершеннолетних. Особенно эта проблема актуальна среди выходцев из крестьянских семей: многие бросают школы и едут на заработки в города, где быстро «подсаживаются» на главное китайское увлечение — онлайновые игры. Спрос на неквалифицированную рабочую силу в Китае невысок, так что страдающим интернет-зависимостью игрокам приходится подрабатывать на панели.

Благодаря росту внутреннего рынка китайские издатели окрепли и теперь успешно продвигают свои игры на Западе. Многие известные западные студии (Riot Games, Cryptic) куплены китайскими инвесторами.

Впрочем, возможно, китайские журналисты преувеличивают. Не так давно в западных СМИ тоже любили обвинять игры во всех смертных грехах. Свирепствуют маньяки, экономика в упадке, произошло землетрясение? Конечно же, виноваты игры...

РЕЛИЗ

APB RELOADED: ПЕРЕЗАРЯДКА ЗАВЕРШЕНА

Первое правило «Бойцовского клуба»?

В конце апреля состоялся релиз русскоязычной версии сетевого экшена **APB Reloaded**. Этого момента ждали все, включая тех, кто начал играть еще во время закрытого бета-теста. Во-первых, к релизу разработчики подготовили выпуск долгожданного патча 1.6.0, во-вторых, открылся, наконец, игровой магазин.

Больше всего игроков интересовал новый режим «Бойцовский клуб», в котором на небольших картах сталкиваются команды по 5 и 10 человек. Этот вариант геймплея идеален для любителей быстрых динамичных боев, желающих быстро заработать достаточно внутриигровой валюты. Плюс «Клуб» отлично идет на маломощных компьютерах, поскольку небольшие карты не так сильно нагружают процессор.

Пополнился ассортимент локаций для более крупных сражений — склад «Бейлен» и строящийся небоскреб «Вавилонская башня». Из менее важных нововведений: улучшенный интерфейс, обновленная система заданий и многое другое. Тем временем группа локализации уже работает над патчем 1.7.0, который добавит в игру новый контент (оружие, модификаторы, большие правки игровых локаций и транспортных средств), а также расправится с тимкиллерами и халявщиками, не помогающими в бою своей команде.

В APB Reloaded на первом месте самовыражение: можно приодеться, можно пострелять, а можно и с друзьями потанцевать.

СОБЫТИЯ

ТЕМНЫЕ ВРЕМЕНА В DARK MILLENNIUM ONLINE

Легким движением руки ММО превращается…

Надежда умирала последней. Первые слухи о том, что ММО **Warhammer 40 000: Dark Millennium Online** находится под угрозой, фанаты игры просто проигнорировали. Когда стало известно о кризисе в издательстве **THQ**, все дружно решили, что уж настолько крупному и перспективному проекту, находящемуся в разработке целых пять лет, ничего не грозит. И даже когда сами издатели признались, что ищут партнера для завершения разработки, поскольку денег катастрофически не хватает, — игроки надеялись, что все обойдется. Не обошлось. Найти спонсора не удалось, и руководство объявило о прекращении работы над игрой.

Впрочем, накопленные материалы даром не пропадут: на их основе начали делать шутер. Вице-президент THQ **Дэнни Билсон** сравнил его с вышедшим в прошлом году экшеном **Warhammer 40K: Space Marine**. Мол, если понравилась та игра, то новая понравится еще больше — пять лет разработки крупнобюджетной ММО дадут авторам достаточно материала, чтобы сделать действительно глубокую и атмосферную игру.

Космические пехотинцы нигде не пропадут — ни в ММО, ни в шутере.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ЗЕМЛЮ — КРЕСТЬЯНАМ!

А виртуальную землю — банкирам!

Виртуальная вселенная **Entropia Universe** не раз становилась темой для новостей: то космическую станцию за $330 тыс. купят, то за виртуальный курорт на астероиде $635 тыс. предложат, то вдруг разработчики лицензии на ведение банковской деятельности продавать начнут, прося тысяч по пятьдесят-сто за штуку.

На этот раз вселенная пошла на рекорд! Прошлой осенью на планете Каллипсо — старейшем секторе кибервселенной — началась распродажа земельных участков. Каждый из 60 тысяч клочков виртуальной земли (по 100 квадратных метров каждый) давал право на долю в доходах планеты.

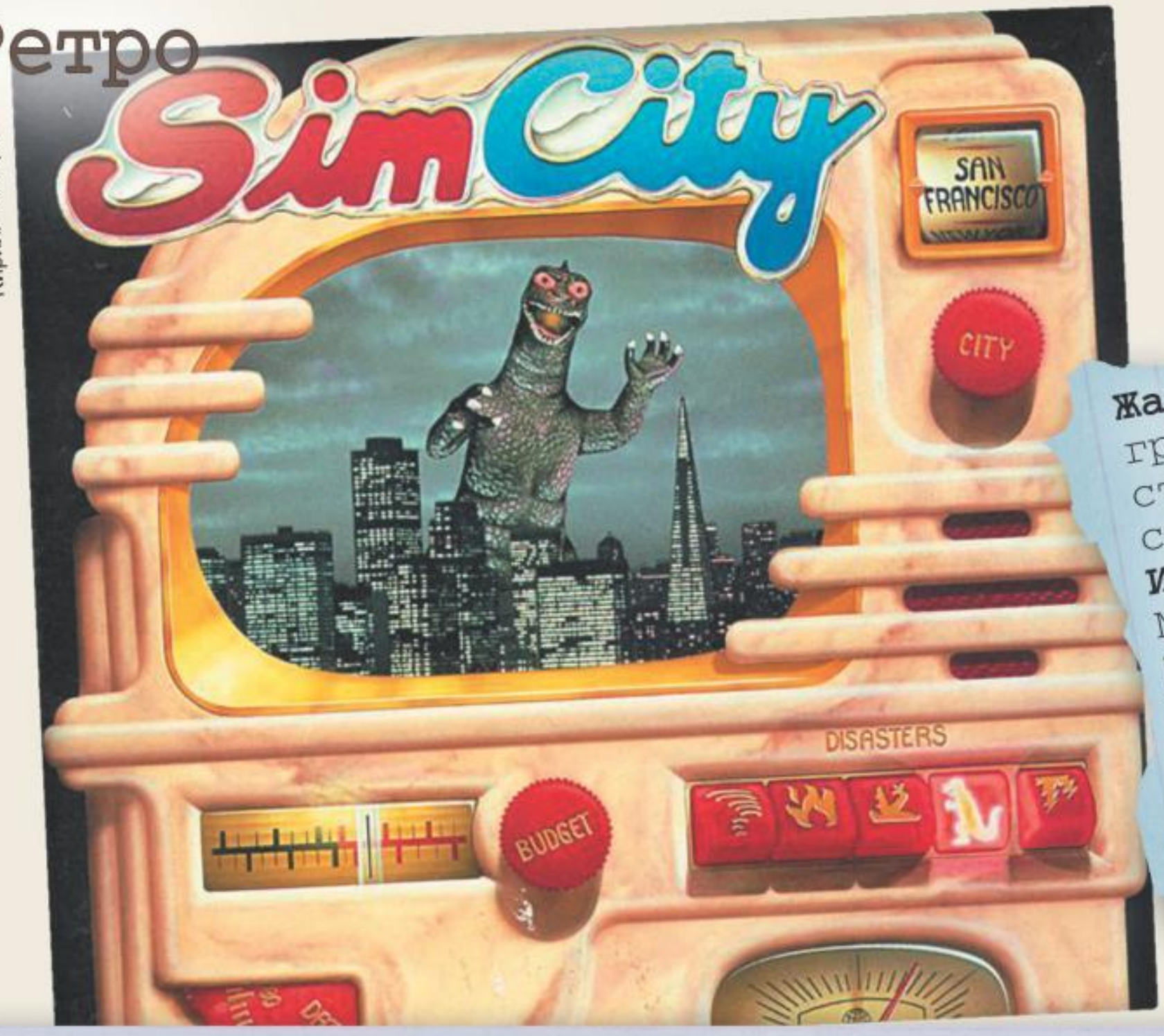
Неизвестно, насколько успешно шла торговля, но в начале апреля некий житель Каллипсо (его имя так и осталось неизвестным) выкупил почти половину всех выставленных на аукцион участков, заплатив за них 2,5 млн долларов. И это — самая дорогая виртуальная покупка за всю историю игр. Однако, как и большинство других безумных на первый взгляд трат, совершенных в Entropia Universe, эта вполне может оказаться доходной. Разработчики пообещали, что вложенные средства будут приносить около 30% годовых.

Спрос на виртуальную недвижимость растет. Тут тебе и космические станции, и леса с монстрами, и сауна с преферансом и курсистками.

Все знают, что леса надо беречь. Но как быть, если речь идет о виртуальном лесе? В 2005 году немецкий Музей современного искусства им. Великого герцога Жана заказал изготовление мини-ММО **The Endless Forest**. Название полностью отражает суть игры: это виртуальный мир в виде бесконечного леса, по которому посетители могут прохаживаться в образе фантастических существ, сильно смахивающих на оленей. Целых семь лет эта эксклюзивная композиция украшала онлайновую галерею музея, как вдруг руководство заведения решило отказать разработчикам в финансировании. Сумма по меркам компании была совершенно смешная — всего 165 евро в месяц на поддержку сервера. Но чиновники просто списали виртуальный лес со счетов и забыли, а для его разработчиков сумма была немаленькой. Теперь создатели игры обратились за помощью к игрокам, призывая спасти киберджунгли от вымирания.

Ведущий продюсер **EVE Online** Кристофер Туборг высказал очень необычную точку зрения: по его мнению, людям нравится скучать в играх. Он привел пример из EVE Online, когда водитель настоящего грузовика после рабочего дня приходил домой и начинал водить по звездным трассам грузовой звездолет, — а занятие это еще более скучное, чем вождение реальной машины. По словам Туборга, даже скучнейшую копку минералов в астероидных поясах многие люди считают прекрасно расслабляющей и с удовольствием ей занимаются. Впрочем, в последние месяцы студия **CCP** всерьез взялась за ботов и торговцев игровой валютой, так что любителей помедитировать за шахтерским ремеслом поубавится — компания призналась, что самый успешный в игре шахтер оказался именно ботом.

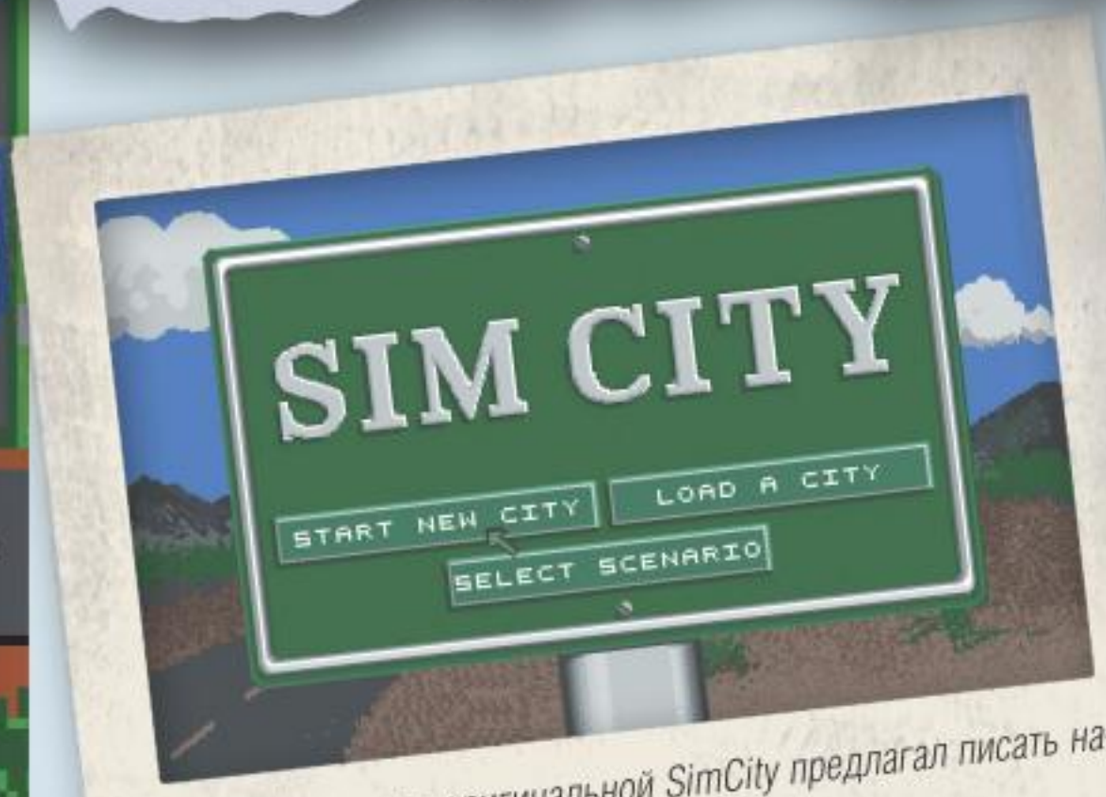
Кирилл Токарев



Жанр:
градостроительный симулятор
Издатель:
Maxis
Разработчик:
Maxis
Дата выхода:
1989 год

Большой город

Как забава для архитектора стала хитом?



Стартовый экран оригинальной SimCity предлагал писать название игры как два отдельных слова.

В следующем году знаменитая серия SimCity должна пополниться очередным эпизодом от Maxis и Electronic Arts. Трехмерная графика, новый движок, оригинальный сетевой режим... Но в своей основе это будет все та же игра, родившаяся из любви одного человека к моделированию.

Техника — молодежи

Удивительная все-таки штука судьба. Одно решение, один шаг не в ту сторону может запросто перевернуть человеческую жизнь. Знаменитый геймдизайнер, миллионер и любитель роботов Уилл Райт родился в январе 1960 года в Атланте, штат Джорджия, но вскоре переехал с матерью в небольшой город Батон-Руж в Луизиане. Уилл рос без отца, его мать (фокусница и актриса) рано овдовела.

С малых лет Райт отличался большой любознательностью. Мальчик с удовольствием собирал пластиковые модели самолетов и кораблей. Позже он заинтересовался космосом (страсть, которую разделяют многие его коллеги, включая создателя **Doom** Джона Кармака и автора **Ultima** Ричарда Гэрриота). Неизгладимое впечатление на юного Райта произвел фантастический фильм «2001: Космическая одиссея». Казалось невероятным, что через несколько десятков лет мир настолько изменится. Купив билет в кассе Pan American, можно будет слетать на Луну!

Университет Луизианы показал, что космонавтом Райту не бывать. В колледже он вел себя практически так же, как и основатель **Apple** Стив Джобс. Посещал только те курсы, которые его непосредственно интересовали: архитектуру, экономику, военную историю. На отметки без слез было не взглянуть. И дело не в том, что Райт получал одни колы. Вовсе нет. Были и пятерки, но учиться просто ради хорошего диплома Уилл явно не собирался.

Чувствуя себя не в своей тарелке, он перебрался в Нью-Йорк и поступил в The New School for Social Research

Сложность выбранного сценария зависела от стартового капитала.

Интерфейс проекта оставался удивительно перегруженным на протяжении всего времени существования серии.

Создание грамотной инфраструктуры позволяло городу не просто функционировать, но и постепенно увеличиваться в размерах.

— одно из самых уважаемых учебных заведений США, основанное еще в 1919 году. Это было очень интересное место, тесно связанное с Европой (в частности, в 1933-м, когда к власти в Германии пришел Гитлер, директор The New School вместе с филантропом Хирамом Хале организовал эмиграцию в Америку ученых, которые могли пострадать от нового режима). Здесь изучали антропологию, экономику, политику, социологию, историю. Почему Райт решил поступить именно туда — совершенно непонятно. Ошибочно предполагать, что именно там будущий разработчик почерпнул глубокие знания об устройстве современных городов, которые и помогли ему создать такую удивительную игру, как SimCity. Ничего подобного. В своих немногочисленных беседах с журналистами Райт честно признавался, что начал читать о планировке городов лишь за несколько лет до выпуска самой игры.

В это время Уилла интересовали прикладные вещи. Он получил лицензию пилота, научился виртуозно управлять гоночными автомобилями, открыл для себя компьютеры и робототехнику. В своей квартирке в Гринвич-Виллидж (бо-

Моя машина

Задолго до того, как Уилл Райт превратился в автора SimCity, у него было три страсти: космос, компьютеры и автомобили. Машинами он занимался с особенным рвением и даже выиграл подпольные гонки от одного побережья США до другого.

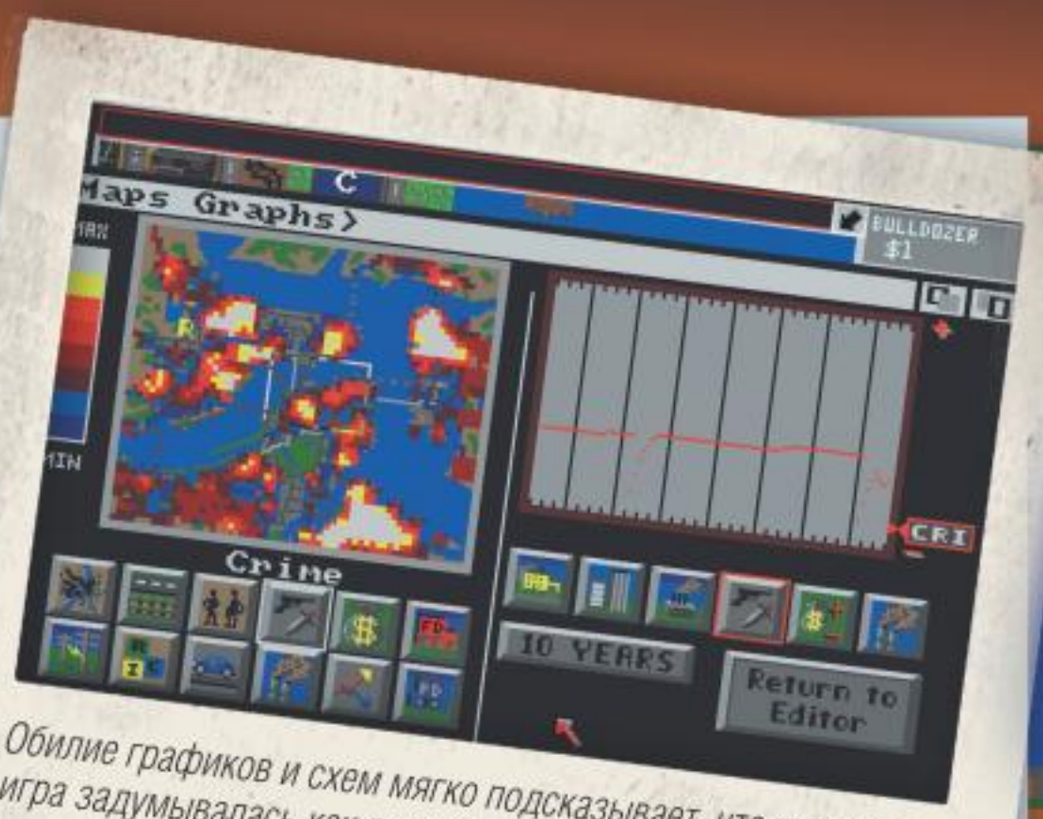
В 1980 году Райт и его штурман наполнили гаджетами (очки ночного видения, радар, холодильник) и усовершенствовали (в частности, поставили дополнительный бак с топливом) автомобиль Mazda RX-7 и подали заявку на участие в **US Express** — гонке, которая могла родиться только в такой стране, как США.

US Express оказался наследником другого знакового мероприятия — **The Cannonball Run**, — на основе которого позже был снят одноименный фильм. Организатором нового турнира выступил Рик Дохерти, ранее победивший в двух заездах Cannonball. В 1980-м ему удалось устроить первую гонку и принять в ней участие вместе с Райтом.

Местом старта стал Бруклин, а финишировать гонщики должны были в Санта-Монике, так что поездка предстояла достаточно долгая. К тому же Райт спланировал чуть более удлиненный маршрут, чтобы избежать неприятных встреч с полицией. Без нарушений, конечно, не обошлось. Возле Индианаполиса их поймали, но Райт и Догерти придумали целую историю в свое оправдание. Якобы они писали статью для автомобильного журнала.

Даже вмешательство властей не помешало автолюбителям успешно завершить гонку первыми. На все про все им понадобилось 33 часа и 9 минут. Это лишь на час и две минуты больше рекорда, установленного в 1983 году другой командой. Ее результат — 32 часа и 7 минут — стал названием для документального фильма, снятого Кори Уэллесом. В нем рассказывается о последнем годе в истории US Express. Уилл Райт участвовал в съемках, открывая миру тайну своего малоизвестного увлечения.

Сценариев в игре было совсем немного, и большая часть из них была связана с каким-то катаклизмом.



Обилие графиков и схем мягко подсказывает, что изначально игра задумывалась как развлечение для архитекторов.

Бедность графических средств не помешала Maxis сделать игру очень яркой и запоминающейся.

Катастрофы в SimCity нужно было не только рассматривать, но и расхлебывать их последствия.

гемный район Нью-Йорка, где, к примеру, жили герои телевизионного сериала «Друзья») он собирал металлических чудищ и работал с компьютером. На экране монитора Райт, как и в детстве, собирал модели. Только это были уже не просто банальные самолеты, а более сложные механизмы, превратившиеся в динамические симуляции реальных процессов. Именно это удивительное открытие и позволило Райту вернуться в Батон-Руж без диплома, без будущего и без денег, но с четким сознанием того, что перед ним лежат огромные нераскрытые возможности, которые вскоре перевернут его жизнь.

Сомнительный результат

Свою первую игру Уилл Райт создал в 1984 году. Она называлась **Raid on Bungeling Bay** и до сих пор вызывает у своего автора раздражение. По сути, это был самый обычный боевик для **Commodore 64**. Вы управляли вертолетом, который летал над островами, бомбил здания, крушил танки, самолеты и корабли. Тогда все это выглядело очень здорово, но дизайнеру претила идея, что всю свою жизнь он будет возиться со стрелялками, требовавшими от человека лишь молниеносной реакции и ловкости рук. Хотелось чего-то посложнее.

Из этого стремления к более вдумчивым играм и родилась оригинальная идея. Работая над Raid on Bungeling, Райт придумал программу-редактор, позволявшую легко рисовать самые разнообразные города — с дорогами, зданиями, парками, реками, мостами. Дизайнер понял, что ему гораздо интереснее возиться со строительством городов, чем летать на вертолете, поэтому решил превратить редактор в отдельную игру под названием **Micropolis**.

Проект представлял собой симулятор города со множеством нюансов и тонкостей. Игрокам приходилось следить за транспортными развязками, уровнем преступности, загрязненностью воздуха, строительством спальных районов. Игра позволяла не просто построить город, но и следить за тем, как он развивался, рос и эволюционировал. Нельзя было свалить неудачу на искусственный интеллект или неловкое движение. В этом мире все зависело от вас. Фабрика, построенная посреди жилых домов, вызывала возмущение у граждан. Без нормальных дорог и налаженной системы публичного транспорта город не мог нормально функционировать, а без рабочих мест на улицы вываливала беснующаяся толпа.

Работая над игрой, Райт вдохновлялся не только собственным редактором, но и многими книгами. В течение первых двух лет, которые специалист посвятил своему новому проекту, он прочитал более 20 изданий, касающихся теории городского планирования. Ему также запал в душу рассказ «Путешествие седьмое» Станислава Лема, который был опубликован в сборнике The Mind's I под редакцией Дугласа Ричарда Хофштадтера в 1982 году. В этом произведении сверженный тиран вновь начинает мучить окружающих, получая доступ к компьютерной симуляции города.

Неудивительно, что эта история понравилась Райту. По своей природе он не столько созидатель, сколько созерцатель. Те самые модели, которые он впервые открыл для себя на ПК, позволяли со стороны смотреть на то, как разви-

Койяанискаци

Пару лет назад в Сети появился загадочный ролик (**youtu.be/NTJQTc-TqpU**) с дьявольским названием **Magnasanti**. Начинался он, как и положено, леденящей кровь музыкой и красными титрами на темном фоне. Однако во время просмотра выяснилось, что это вовсе не видео для инициации молодых сатанистов, а потрясающая презентация творения студента Винсента Окасла с Филиппин.

Будущий архитектор создал идеальный мегаполис в игре SimCity 3000. Полтора года понадобилось, просто чтобы на бумаге все просчитать и создать теоретический проект. Винсент экспериментировал, строил, просчитывал, записывал и запоминал, по каким законам живет виртуальный мир.

В основу плана города было положено буддистское понятие Бхавачакра («колесо бытия»), которым описывается бесконечность перерождений. В геометрическом расположении зданий и коммуникаций использовалась немного модифицированная версия этого символа.

Строительство длилось с 2007 по 2010 год (это не значит, что несчастный студент корпел над своим детищем три года подряд; у него было много других дел, а проект оказался не из легких). В итоге получился мегаполис с 6 млн жителей, 640 тыс. трудящихся, занятых в промышленности, и 2,5 млн работников, занятых в торговле. Общее население составляет 9172 млн человек.

Из города никто не может уехать (как, собственно, и приехать). Население растет очень вяло. Симы не путешествуют на длинные расстояния, так как они работают совсем рядом. Весь мегаполис задыхается из-за загрязненного воздуха. В Magnasanti высокая безработица, нет пожарных станций, школ или больниц. Все эти жертвы были сделаны для того, чтобы нарастить население до таких невероятных размеров.

Однако граждане этого виртуального города послушно выполняют свою работу, не выходят на улицу с плакатами, не устраивают революций. За всем следит тоталитарная власть, поддерживаемая полицией. Общая длительность жизни в Magnasanti — 50-60 лет. Кстати, название Magnasanti образовано от слов magnitude (англ. — величина, размер) и arcosanti (ит. — летающий город-крепость).

вается и меняется окружающий мир. Чем старше Райт становился, тем интереснее ему было просто наблюдать, как из заложенных начальных условий у разных людей появляются совершенно разные игры. Причина порождает следствие... Венцом этой страсти к вуайеризму стала серия **The Sims**, а в Micropolis созерцательные желания Райта проявлялись в возможности наблюдать, как город разрушает торнадо, наводнения, землетрясения и ядерные взрывы.

Неожиданный успех

Игра была закончена в 1985-м, но почти четыре года она просто валялась на полке. Никто не хотел ее издавать. Дело было не столько в новаторском жанре, сколько в неопределенности игровых задач. Уилл Райт создал симулятор, но не дал игрокам никакой цели. Быть хорошим или плохим, победить или проиграть — все это к Micropolis никак не относилось. Садясь за компьютер и запуская игры, вы никогда не знали, чем все это закончится. Игроки сами решали, где поставить точку: построить идеальную утопию или довести человечество до ручки.

Такой подход принимали немногие. Компании просто отказывались издавать игру. Все изменилось, когда Уилл повстречался на вечеринке с Джеффом Брауном и Эдом Килхэмом. Разработчик рассказал им о своем проекте и пригласил посмотреть рабочую версию. Его новых знакомых Micropolis поглотил с головой — они не могли оторваться от экрана. Обилие деталей, невероятная сложность симуляции и богатство возможностей ошеломляли. Вместе с ними в то время был писатель Майкл Бремер, который предложил для игры название SimCity.

Чтобы издать игру на персональных компьютерах, Райт и Браун в 1987-м создали компанию Maxis. Неофициальным символом нового предприятия оказалась лама. Это животное встречалось в игре очень часто. Уилл шутит, что в компании проходило голосование на звание нового маскота, и лама победила в честной борьбе между древовидным папоротником и ленточным червем.

Премьера SimCity состоялась в 1989 году, игра очень быстро завоевала популярность и отлично продалась (на минуточку — это одна из самых продаваемых игр в истории). Творение Уилла Райта стало частью мировой культуры, породив огромную популяцию сиквелов и армию подражателей. SimCity побывала на обложке журнала Newsweek, а налоговая система из SimCity 4 даже использовалась сенатором Германом Кейном для формирования собственной системы нового налогообложения «999».

■■■

Не хочется говорить заезженные слова о ценности SimCity для жанра и о том, как игра перевернула взгляд многих людей на игры. Обсуждать это бессмысленно. Включите любой градостроительный симулятор — и сразу же увидите уши Micropolis. История Уилла и его симулятора доказывает другую житейскую аксиому. Чтобы быть успешным и получать от жизни удовольствие, не нужно выдумывать правила, ставить себе нереальные цели и идти к ним, ломая все и всех. Достаточно, чтобы каждый просто делал то, что ему больше всего по душе. Городские утопии SimCity, цветущие до сих пор, — лучшее тому подтверждение. ■

Что это было?

Первый настоящий градостроительный симулятор. И по совместительству — первый настоящий сэндбокс в играх.

Павел Бажин

СИМ-СИМ, ОТКРОЙСЯ!

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ НЕТРАДИЦИОННЫХ СИМУЛЯТОРОВ

При слове «симулятор» игроки обычно вспоминают воздушные сражения в «**Ил-2**», напряженные заезды на сверхскоростных болидах в серии **F1** или рев стадионов на матчах за виртуальный кубок **FIFA**. Гораздо реже вспоминают вертолетный сим **Take on Helicopters**, симулятор гражданских судов **Ship Simulator** и другие успешные, но слишком уж нишевые игры.

Кто-то наверняка припомнит аркадные, но все же именно симуляторы жизни типа **The Sims**. Но на самом деле все это лишь верхушка огромного айсберга — жанр симуляторов гораздо больше и глубже, чем это может показаться на первый взгляд. Мы расскажем вам о самых экзотических.

Профессиональные симуляторы

Многие наверняка слышали хотя бы об одном представителе огромной серии симуляторов профессий — симуляторе фермера, полицейского, дальнобойщика или водителя автобуса. Таких игр существует чуть ли не сотни! В ассортименте британского издательства **Excalibur Publishing** имеется более 50 наименований разнообразных симуляторов, позволяющих любому желающему примерить на себя множество самых необычных профессий.

В симуляторе карьера **Stone Quarry Simulator** можно порулить гигантской камнедобывающей машиной, выпиливающей из скалы двухметровыми резцами здоровенные куски камня, которые затем грузятся на

Камнерезная машина в Stone Quarry Simulator. Ну как удержаться от желания порулить таким красавцем?

карьерные самосвалы и отвозятся на камнедробилку. Впрочем, в игре также есть возможность поработать банальным отбойным молотком и даже заложить пару-тройку динамитных шашек.

Вышедший недавно **Airport Firefighter Simulator** предлагает испытать себя в роли пожарника аэродромной службы. Рядовая заправка самолета может превратить спокойный аэродром в пылающий ад: сверкая мигалками, спецмашины тут же мчатся на помощь. Горит межконтинентальный лайнер? Специальный механический манипулятор длиною в несколько метров позволит направить струи воды и пены в самый очаг пожара, не подвергая людей опасности. Горит

Снос очередной многоэтажки в градоразрушительном симуляторе Demolition Company. Кто не выселился, я не виноват!

контейнер? Тут справится и ручной огнетушитель. Хотите прогуляться по гаражу или посетить комнату совещаний? Можно и это.

Но одна из самых культовых игр «профессиональной» серии — симулятор водителя мусороуборочной машины **Street Cleaning Simulator**. Пресса совершенно обоснованно выставила игре чрезвычайно низкие оценки, а то и вовсе проигнорировала выход этого «хита». Зато в Сети несуразность игры, а также необычайно удачный видеоролик на YouTube под названием Street Cleaning Simulator: The Simulationing сделали ее чрезвычайно популярной. Поклонники даже организовали небольшой флешмоб в виде массового набега на сайт Metacritic, где общими усилиями задрали рейтинг игры до 9,1 балла. Настоящая игра года!

Конечно, все эти игры скорее интерактивные пособия, рассказывающие о необычных профессиях, или нехитрые развлечения для казуалов: если в Facebook процветает аркадный сим огородника, почему бы кому-то не заинтересоваться игрой про машинистов лондонского метро или водителей асфальтовых катков?

Кстати, симулятор огорода у Excalibur Publishing тоже есть, причем довольно серьезный. С его помощью можно, к примеру, прикинуть план реального участка — определить место для посадки, поставить теплицы и дом, провести воду, а затем прогуляться по виртуальным владениям, поливая грядки в ожидании урожая. Очень успокаивает. В плане релаксации с этой игрой может поспорить лишь симулятор тяжелой техники для сноса зданий — **Demolition Company**. Нормальная графика и отличная физика выделяют эту игру среди собратьев: дом можно разбирается буквально по кирпичикам. Можно действовать и ручным отбойным молотком, и здоровой отбойной «кувалдой» на штанге в несколько десятков метров, которой спецмашина в состоянии дотянуться до верхних этажей многоэтажек. Ну а самое лучшее, конечно же, взять старый добрый кран с подвешенной на стреле многотонной «грушей» или взрывчатку. Нажал на кнопку — и готово!

Вокруг спорта

Спортивные симуляторы пользуются огромной популярностью: футбол, хоккей, баскетбол, «Формула-1», гольф… для фанатов популярных видов спорта нет проблем выбрать игру по душе. Но есть развлечения и для любителей экзотики. Например, набирающий популярность кайтсерфинг — плавание на доске под воздушным парусом, кайтом (этакая помесь воздушного змея и параплана). Компания **FlySim** создала для увлеченных этим опасным видом спорта и просто любителей посмотреть соревнования симулятор **KiteSim**. С его помощью можно освоить основную теорию управления кайтом, узнать о грозящих опасностях и выучить правила поведения в сложных ситуациях. Та же компания выпустила еще и симулятор рыбной ловли нахлыстом — с реалистичной физикой заброса мушки, продвинутым интеллектом каждой рыбины, а также подробным моделированием речных течений.

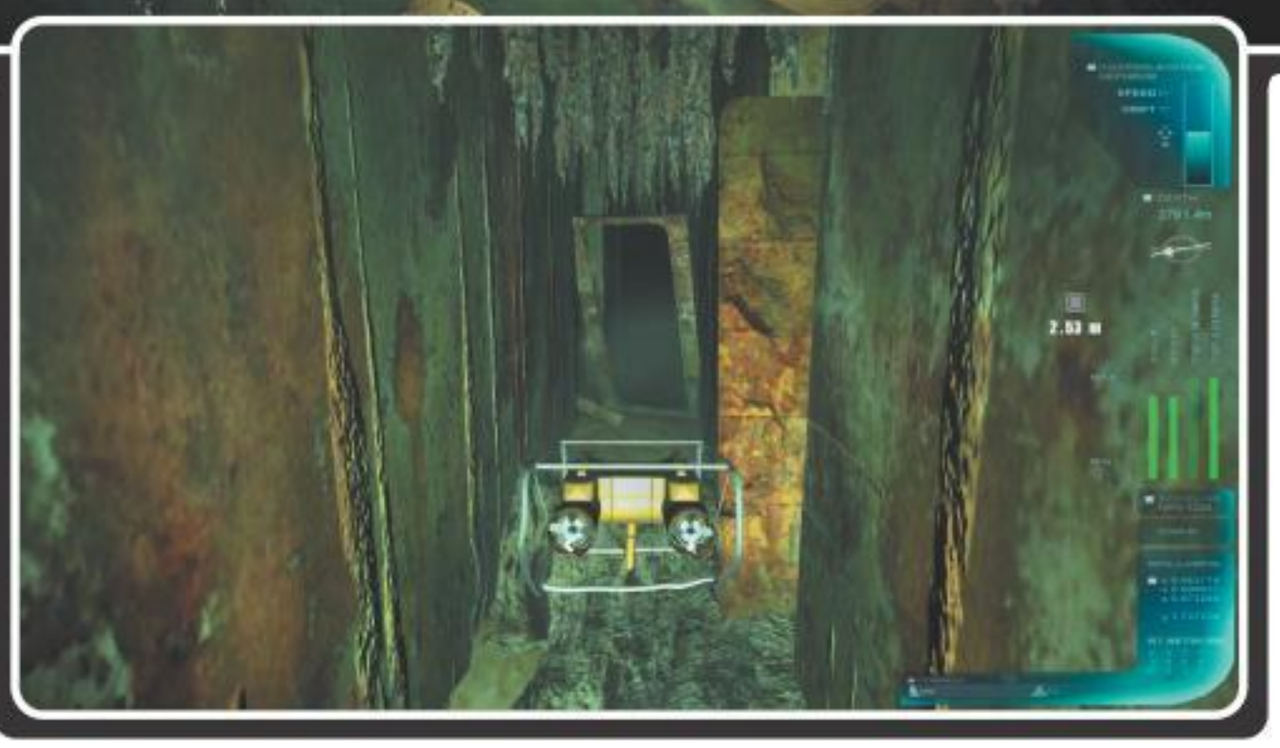
Ну а если выкинуть доску и взять «парус» побольше, кайт превращается в настоящий параплан, на котором можно совершать долгие воздушные прогулки. Киевский клуб парапланеристов разработал симулятор **Demofly**. Казалось бы, проще некуда — разбегаешься и взлетаешь в небо, наблюдая проплывающие внизу ландшафты, «подсмотренные» у Google Maps. Но на деле это

Кто это делает?

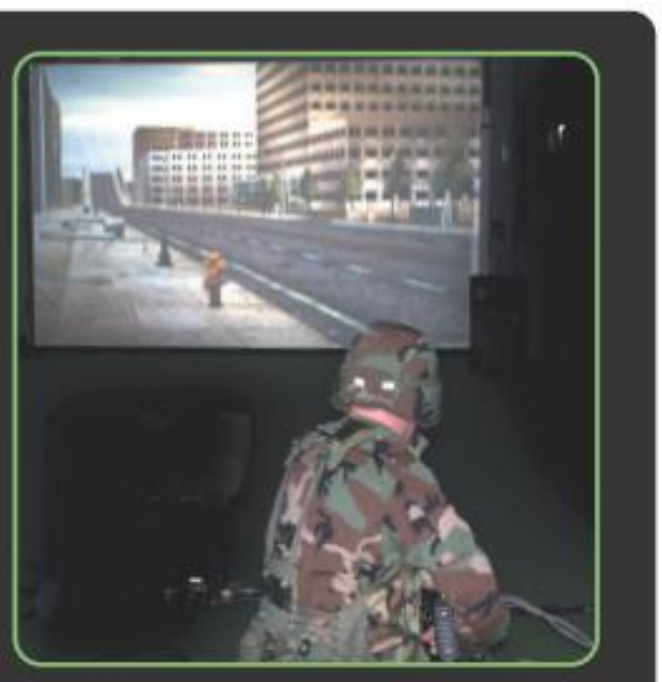
Большинство нишевых симуляторов не блещет ни графикой, ни геймплеем, ни особой достоверностью. Посмотрев ролики, многие могут и вовсе ужаснуться — кто же в такое играет? Как разработчики до сих пор не разорились? Можем успокоить: играют многие, а разработчики на этом деле очень неплохо зарабатывают.

Глава Excalibur Publishing **Роберт Сталибрас** в одном из интервью рассказал нехитрую историю успеха его компании. Начинали они с создания модов для **Microsoft Flight Simulator** и **Microsoft Train Simulator**. Года три назад **Microsoft** прикрыла лавочку, и студия осталась без работы, но зато с командой толковых разработчиков, умеющих создавать симы. Так студия переродилась в издательство, и оказалось — их игры идут нарасхват!

Симулятор пахаря-тракториста **Farming Simulator** разошелся тиражом в 1,8 млн копий! Для такой игры это просто астрономическая цифра. Симулятор грузовика **Euro Truck Simulator** записал на свой счет полмиллиона копий. После такого успеха Excalibur Publishing поставила производство симов на поток и наладила связи с другими студиями. Продажи идут в основном через торговые сети: люди приходят в магазин и выбирают себе диск, ориентируясь на название и обложку. Роберт признается, что продавай они игры только через онлайновые сервисы — давно бы прогорели.



Программа Dive to the Titanic воспроизводит знаменитое исследование останков затонувшего «Титаника» с помощью управляемых мини-субмарин.



Игрушки для правительства

Американское правительство тоже любит симуляторы. Совсем недавно Epic Games продала США лицензию на движок Unreal Engine 3 — с его помощью студия Virtual Heroes снабдит курсантов Академии ФБР реалистичным симулятором сцены преступления, а для военных врачей подготовит тренажер по работе в полевых условиях.

Причем вполне возможно, графика там будет не как в гражданских симах, а на высшем уровне: практика показывает, что современные солдаты, выросшие на всяких там Call of Duty или Battlefield, садясь за симулятор с древней графикой, просто-напросто теряют концентрацию. Их мозг не воспринимает картинку как реальную, а ведь для достижения максимальных результатов необходимо полное погружение в виртуальную среду. Впрочем, эта проблема актуальна для тактических симов, на которых обучают солдат, а в случае с агентами ФБР и медиками могут и схалтурить.

серьезный тренажер, в котором достоверно смоделированы непонятные обывателю «приземные ветры» «воронки горизонтального ветра» и даже совершенно ужасная «термодинамическая модель термических потоков нижнего уровня».

Кайтинг — экстремальный вид спорта, но есть занятия и похлеще. Российская компания **Gaijin Entertainment** разрабатывает симулятор вингсьюта **Skydive: Proximity Flight**. С одной стороны, ничего особенного — специальный костюм с «крыльями», который позволяет сильно замедлить падение, превратившись в некое подобие белки-летяги. Обычно с его помощью прыгают с самолетов, но настоящие экстремалы совместили прыжки в вингсьютах с бейзджампингом — прыжками с высоких гор или небоскребов. Некоторые летают так низко к земле, что чуть ли не задевают руками верхушки деревьев или камней. Даже на видео это выглядит просто фантастически, а уж как ощущается в реальности... Gaijin Entertainment собирается прикрутить поддержку контроллера Kinect, чтобы сделать управление более реалистичным.

Впрочем, не все являются поклонниками экстремального спорта. Чтобы испытать свои силы, необязательно становиться на грань между жизнью и смертью. Да и вообще, как правило, в симуляторы играют не те, кто сам увлекается спортом, а те, кто хочет отдохнуть. Им больше подойдет что-нибудь красивое — вроде вышедшего совсем недавно симулятора подводной охоты **Depth Hunter** от российской студии **Biart**. Взяв в руки гарпунное ружье, игрок ныряет на дно небольшой, залитой лучами солнца лагуны. Загарпунить понравившуюся рыбину лишь полдела, надо ее еще и подтащить к себе, внимательно следя за прочностью лески и усилиями сопротивляющейся рыбы. Говорят, руководство Biart само увлекается дайвингом, так что романтикой глубин студия интересуется неспроста.

Особо стоит отметить симулятор парусного спорта **Virtual Skipper**, созданный французской студией **Nadeo**, той самой, что делает серию гоночных аркад **TrackMania**. Рука профессионалов чувствуется сразу. В игре отличная графика, тщательно воссозданные копии реальных яхт, реалистичная физика и управление — причем все это соседствует с достаточно простым управлением, которое может освоить даже человек, не слишком увлекающийся морской тематикой.

Чувство высоты в Skydive: Proximity Flight передано замечательно. В авиасимах километр — это чуть ли не бреющий полет, а здесь — прыжок в пропасть.

Хотя совсем уж новичкам придется пройти солидное обучение, где им расскажут, как правильно ставить парус, выдерживать курс и следить за направлением ветра. Говорят, на курсах яхтинга вновь пришедшим апологетам рекомендуют освоить игру, чтобы не читать лишних лекций.

Если же денег на яхту не хватает и вы предпочитаете плавать, скажем, на каяках — игровая индустрия и тут готова прийти на помощь. Симулятор каякинга, **Kayak Extreme**, вышел еще в 2000 году, но, учитывая довольно современную по тем временам графику, смотрится неплохо и сегодня. Тем более что главным достоинством игры является геймплей: активно работая виртуальным веслом, игрок знакомится с непредсказуемостью бурных потоков, учится на максимальной скорости мчаться мимо опасно близких скал и заранее рассчитывать результат прыжка с водопада. Шутки шутками, но самое главное, что в игре очень достоверно смоделирован речной поток. По нему на самом деле можно учить будущих каякеров читать белую воду — где максимальная глубина у бочки, как вычислить камни-обливники, где лучше пересекать сбойку струй и так далее.

Самое необычное

Многие симы настолько необычны, что их сложно отнести к какой-то категории. Начнем с чего-нибудь попроще — например, очень реалистичного, детального и аутентичного симулятора... лифта. Проект называется **Skyscraper**, но, к сожалению, пару лет назад все дело заглохло на стадии альфа-версии. А жаль, получалось очень интересно — можно было нажать на кнопки, поездить между этажами небоскреба, прогуляться по зданию и даже заглянуть в шахту. Изначально разработчики планировали сделать симулятор здания, но сил хватило лишь на детальную проработку лифта.

Другой шедевр жанра, **Ejectionseat Simulator**, познакомит всех любопытствующих с работой катапультных кресел шести разных моделей, использующихся в американской военной авиации. Как и реальные катапульты, функционирует он просто: нажал кнопку и свободен. Но тонкости работы каждого устройства прописаны четко. Разработчик признался, что с самими креслами и катапультами проблем не было, сложнее всего было создать реалистичную симуляцию работы парашюта.

Чтобы американский пилот катапультировался из самолета, нужна очень веская причина. Одна из таких причин — ракетные системы ПВО. Венгерские программисты написали хардкорнейшую игру **SAM Simulator**. По сути, это и не игра, а абсолютно точная, вплоть до последней кнопки, виртуальная копия рабочего места оператора мобильного зенитно-ракетного комплекса. В ассортименте игры есть три ЗРК советского производства: С-75 «Двина», С-75М «Волхов» и С-125 «Нева». Все как в реальной жизни: снимаем показания с радара, вводим данные, готовим ракеты к пуску, крутим рычажки и нажимаем десятки кнопок. Без инструкции и шагу сделать нельзя, но есть документация и на русском. Игра также имеет несколько сценариев, воспроизводящих реальные боевые ситуации — например, знаменитый перехват над Свердловском американского шпиона Пауэрса на самолете-разведчике U-2, проведенный нашими войсками ПВО в 1960 году.

Кстати, именно тогда, в конце шестидесятых и начале семидесятых, в США процветало движение хиппи, практиковавших употребление «горизонторасширяющих» веществ. И вот, пятьдесят лет спустя, ситу-

Поехали!

Жанр космических симуляторов обычно представлен фантастическими играми — в далеком будущем, в далекой галактике... Но есть люди, которым интереснее современная космонавтика, о которой в последнее время изрядно подзабыли. Для них создан хардкорный симулятор Orbiter, максимально реалистично моделирующий работу современных космических кораблей. Игра может воссоздавать как реальные сценарии, так и фантастические — полеты к другим планетам, испытание кораблей будущего.

Здесь даже чтение инструкции не всегда помогает — нужны познания в физике, астрономии, математике. Хотя есть задания и попроще. Например, созданный пользователями в честь 50-летия полета Юрия Гагарина мод «Восток» полностью воссоздает это знаменитое событие, от старта до самой посадки. Как и настоящему Гагарину, игроку остается лишь наблюдать за происходящим, надеясь, что автоматика не подведет. «Предварительная ступень... Промежуточная... Главная... Подъем!» — «Поехали!»

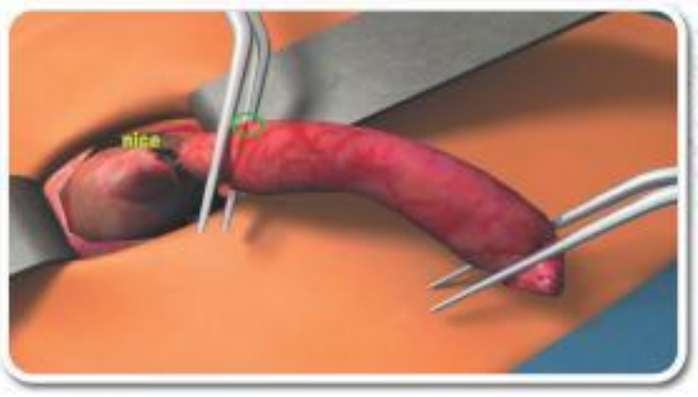
Если вы думали, что можете разобраться с любой игрой без инструкции, симулятор зенитно-ракетных комплексов SAM Simulator быстро поставит вас на место.

Война и террор с другой стороны

Игры про военные конфликты и террористов сложно назвать необычными — благодаря успеху Call of Duty эта тема пользуется среди разработчиков огромной популярностью. Но и здесь можно отыскать совершенно необычных представителей симуляторного жанра. Например, мод 9/11 Survivor к шутеру Unreal Tournament 2003 воссоздает события теракта 11 сентября 2001 года с точки зрения одного из сотрудников Всемирного торгового центра: 87-й этаж, обычный день в офисе, а затем страшный удар, пожар, дым, рушится потолок… и надо решать, что делать дальше. У игрока даже есть возможность выпрыгнуть из окна, как это делали многие реальные жертвы теракта. В противном случае придется искать путь к спасению через бесконечные темные лестницы, недействующие эскалаторы, выламывая закрытые двери, спасаясь от пожара и потоков воды. Другой пример — симулятор журналиста Global Conflicts: Latin America. Прибыв в горячую точку, вам необходимо наладить отношения с местными жителями, разузнать у них как можно больше информации и попытаться раздобыть «жареный материал» у ключевых участников конфликта. Игра моделирует ситуации, происходившие с реальными журналистами в Боливии, Мексике и Гватемале. Попутно игрока знакомят с ужасными условиями жизни миллионов людей, проживающих в этих бедных регионах.

ация повторяется: с приходом к власти Барака Обамы в Америке активизировалось движение за легализацию марихуаны. Полиция теперь гоняет наркоманов не так активно, как прежде, а некоторые врачи (особенно калифорнийские) даже прописывают «косячки» в медицинских целях. Стоит ли удивляться, что симулятор выращивания марихуаны **HighGrow** пользуется здесь огромной популярностью и активно развивается — к настоящему времени программа уже достигла версии 4.20 и включает в себя результаты нескольких лет исследований по взращиванию первосортной конопли. Выращивая виртуальные кустики, игроки учатся правильно ухаживать за рассадой, поддерживать нужную температуру, освещенность и кислотность почвы, определять нужный режим полива. Оказывается, получить качественное сырье для «косячка» — это вам не кактус вырастить. Нужен научный подход! Не забывайте, что в России подобные действия противозаконны, но сам факт, что такой симулятор есть, несомненно, интересен.

И еще одна очень забавная игра — **The Bathroom Simulator**, симулятор общественного туалета. Здесь предлагается пройти 20 уровней, в каждом из которых игроку придется решить сложную задачку: какой писсуар выбрать, чтобы обеспечить себе максимум комфорта. Втиснуться ли между двумя мужиками или предпочесть местечко с краю? Или лучше зайти в закрытую кабину? На прохождение этой флэш-игры уходит всего пять минут, и после нее вы готовы к посещению любых общественных туалетов. Кроме наших. Для наших туалетов, к сожалению, надо готовить новый симулятор — с учетом местных особенностей. Вместо выбора писсуаров там придется выбирать кусты на клумбе мэрии, подъезд стандартной многоэтажки или колесо во-о-он того БМВ.



Никаких таблеток, больной, у нас же хирургия! Сейчас отрежем, зашьем — и как будто ничего и не было.

У издательства Excalibur Publishing, с продукции которой начиналась эта статья, также есть в запасе небольшой сюрприз. Сделать симулятор оператора башенного крана — это одно, но симулятор хирурга? Это совсем другое. В **Surgery Simulator** приходится бинтовать ожоги, зашивать раны, быстро решать, что делать, если из живота пациента начинает выползать красная штуковина, смахивающая на Чужого из одноименного фильма...

Тема медицинских игр, надо сказать, пользуется немалой популярностью — на-

Симулятор американских горок NoLimits Roller Coaster Simulator позволяет создать самые невероятные трассы, но с полным соблюдением законов физики.

верное, потому, что у здоровых людей медицина ассоциируется со спиртом, кровищей и хорошенькими медсестричками. Еще в 1997 году знаменитая студия **Bullfrog** создала юмористический симулятор больницы **Theme Hospital**, а в 2007-м **Codemasters** выпустила весьма похожий на него симулятор **Hospital Tycoon**. Японцы же решили сделать **Trauma Center** — медсимулятор с сюжетом и анимешными героями. Серия стартовала в 2005 году и насчитывает уже пять игр.

Зоопарк Миннесоты и студия **Eduweb** решили совместить приятное с полезным, создав совершенно необычный симулятор волка под названием **WolfQuest**. Игроки примеряют на себя роль волка, проживающего на территории национального парка Йеллоустона: им нужно научиться охотиться по запаху, искать себе пару, заводить счастливую семью, а затем оберегать волчат от разных опасностей. В онлайновом режиме можно собрать целую стаю из пяти волков и загнать несколько копытных. Геймплей у WolfQuest не просто необычный, но и весьма увлекательный. Играть интересно даже людям, совершенно не интересующимся зоологией.

■■■

Вот и подошла к концу наша небольшая прогулка по окраинам жанра симуляторов, богатого на разные диковинки. Многие упомянутые в статье игры можно заслуженно ругать за низкий уровень качества, ведь одни из них писались «на коленке» программистами-одиночками, другие создавались в студиях на мизерные бюджеты. Но количество игроков в современном мире настолько велико, что даже самый нишевый проект может найти свою аудиторию. И наоборот — количество симуляторов за последние годы возросло настолько, что даже самый привередливый фанат волей-неволей заинтересуется хотя бы одним из них.

Все перечисленные симы достаточно необычны, чтобы посмотреть на них хотя бы одним глазком — или хотя бы рассказать про них друзьям, которые тоже увлекаются играми. Знаний у вас теперь достаточно. ■

Из огня на снегоуборочные работы

Симулятор пожарного аэродромной службы — это лишь цветочки. Зато симулятор служащего, убирающего снег и наледь с корпуса самолетов, — вот это настоящая редкость! Сделан он специально для тренировки операторов чистящих машин, причем контроллер у игры очень серьезный. Это не геймпад и не мышка, а специальное кресло-платформа с двумя джойстиками и кучей кнопок. Операторов учат, как правильно очищать и обрабатывать антиобледенительной жидкостью корпуса межконтинентальных лайнеров, чтобы те, не дай боже, не свалились где-нибудь посреди Тихого океана. Причем система учитывает все данные — и сколько дорогущей жидкости потратил оператор на обработку участка, и скоро времени, и насколько качественно выполнил работу. Очень скучная игра, а графика так вообще кошмарная!

Игра в бога

Почему Питеру Молиньё тесно в больших студиях?

Павел Шубский

За свою 28-летнюю карьеру Питер Молиньё успел создать новый игровой жанр, придумать несколько гениальных игр, получить кучу наград, многократно собрать оглушительные овации переполненных залов, а также основать и раскрутить несколько студий.

В марте Молиньё покинул созданную в 1997 году компанию Lionhead и тут же занялся независимыми играми в новой маленькой фирме 22 Cans. Подобный уход вполне ожидаем от разработчика, чья длинная карьера всегда состояла из неожиданных падений и внезапных взлетов.

Принц на бобах

Питер Дуглас Молиньё родился 5 мая 1959 года в небольшом британском городе Гилфорде в семье владельца фабрики детских игрушек. Наш герой любил разбирать свои машинки и пистолеты, чтобы разобраться, как они работают (таким же занятием увлекался и будущий «отец **PlayStation**» Кен Кутараги). В школе Молиньё не пользовался особой популярностью. Дети считали его недалеким.

Дальше был колледж, откуда молодой человек всерьез собирался украсть дорогущий компьютер **Apple 2E**. До дела он так и не дошел, но критиковать администрацию учебного заведения за то, что студентам не давали как следует использовать вычислительную систему, господин Молиньё не переставал никогда. Примерно в то же время будущий дизайнер начал мыть посуду в закусочных и создавать первые игры.

Молиньё закончил Университет Саутгемптона. Питер всерьез считает, что образование помогло ему стать тем, кем он является сейчас (университет, в свою очередь, отблагодарил разработчика за его вклад степенью доктора наук в 2007 году).

В 1982-м молодой человек стал продавать дискеты с записанными играми для компьютеров **Atari** и **Commodore 64**. Молиньё создал свою первую серьезную разработку — **Entrepreneur** — в 1984 году. В этом проекте вам предлагалось вжиться в шкуру начинающего бизнесмена и провести собственную фирму через бурный океан предпринимательства. Графики в игре не было вообще — только текст. Питер надеялся на оглушительные продажи, но заказов оказалось всего два, при этом второй — от его мамы.

Следующая попытка разбогатеть оказалась более удачной. После провала Entrepreneur Молиньё создал компанию **Taurus Impex Limited** вместе с партнером Лесом Эдгаром и занялся экспортом печеных бобов в Среднюю Азию.

В один прекрасный день Taurus Impex получила заказ на адаптацию сетевого программного обеспечения под операционную систему **Commodore Amiga**. По счастливой случайности боссы известного разработчика компьютеров **Commodore International** спутали слово «Taurus» со словом «Torus» — так называлась попу-

В этом скромном домике на свет родились все гениальные игровые проекты Lionhead.

«Я люблю работать во-о-от в таких маленьких студиях, а корпорации — это не для меня» — как бы говорит нам Питер Молиньё с этого снимка.

лярная контора, занимающаяся разработкой сетевого софта.

Как известно, клиенту нельзя говорить нет. Молиньё пожал руку представителю Commodore, забрал предложенные для экспериментов компьютеры Amiga и принялся разрабатывать необходимое программное обеспечение, позабыв о своих бобах. Позже появилось приложение **Acquisition** для компьютеров **Amiga 1000**, получившее широкое распространение.

Начало было положено. Денег, выплаченных Commodore после разъяснения всех мутных обстоятельств, хватило на создание первого Большого Дела — легендарной студии **Bullfrog Productions**. На дворе стоял 1987 год.

Не бычок и не лягушка

Первым проектом студии стал боевик **Fusion**, где игрокам предлагали управлять космическим кораблем или наземным танком. Питер занимался графикой и анимацией. Игра получила позитивные отзывы прессы, но была далека от рейтингов следующего громкого хита студии — **Populous**. Новинка стала первым в мире симулятором бога, где игроку предлагали влиять на вверенную цивилизацию непрямым путем. До Bullfrog подобные игры не создавал никто.

Проект был завершен и представлен в 1989 году. Симулятор бога моментально привлек всеобщее внимание и завоевал сразу две важные награды от американского журнала VideoGames & Computer Entertainment. Разработчики продали около четырех миллионов копий игры, выпустили несколько дополнений и полноценный сиквел Populous. Вспоминая те времена в интервью журналу Computer and Video Games, Питер отводит душу — продажи первого симулятора бога принесли достаточно денег, чтобы сказать: «Пойдем веселиться и тратить деньги». Но вместо этого разработчики вложили средства в расширение студии. Во время работы над Populous в компании трудилось всего пять человек, однако уже перед выпуском **Powermonger** штат увеличился до 20-25 сотрудников.

Дальнейшие проекты Bullfrog были выполнены примерно в этом же ключе, что и Populous. Менялись только сеттинги: парк развлечений (**Theme Park**), угрюмые подземелья с демонами (**Dungeon Keeper**). Иногда случались и отклонения от известной формулы. Так, родилась тактическая антиутопия Syndicate про киборгов, оружие и кровопролитные войны корпораций. Совсем недавно бренд переродился в одноименный трехмерный боевик.

В 1994 году успехами разработчиков заинтересовалась **Electronic Arts** (EA). Компания еще только готовилась стать игровым гигантом и аккуратно подбирала кандидатов для сотрудничества. Руководству Bullfrog сделали предложение, от которого нельзя отказаться, и студия перешла под полный контроль EA.

Игры Bullfrog все еще становились громкими хитами, расходились громадными тиражами, многократно выходили в виде коллекционных изданий и получали продолжения, но та атмосфера, которая была создана в коллективе изначально, рассеивалась в денежном тумане. Людей становилось больше, менеджмент перешел на поточное производство, качество быстро падало. Получается, что Питер Молиньё уже не мог по-прежнему лелеять и вынашивать свои проекты. В 1997 году «полководец» покинул компанию, чтобы основать новое предприятие — **Lionhead Studios**.

Уходя, господин Молиньё оставил несколько незавершенных проектов, которые вышли и стали массовыми хитами. Гениальный **Dungeon Keeper 2** и лучший в мире юмористический симулятор больницы **Theme Hospital** сохраняют культовый статус до сих пор. Bullfrog окончательно растворилась в корпоративной структуре EA в

Одним из важных проектов студии Lionhead считалась демоверсия Milo & Kate для Microsoft Kinect.

Эта карикатура олицетворяет энтузиазм господина Молиньё во время выступления перед поклонниками и прессой на игровых конференциях: «Вот вам еще немного попкорна, ребята».

2004 году, когда издатель объединил несколько британских студий под единым брендом **EA UK**.

Директор EA Джон Рикителло в дальнейшем будет вспоминать счастливые времена Bullfrog с ностальгией и сожалением. Его компания перестаралась. Стратегия «завоевать и командовать» незаметно для всех перешла в «задушить и похоронить», хотя все, как всегда, делалось из благих побуждений. Создатель Bullfrog не винит руководство EA, но подчеркивает, что их корпоративные интересы начисто уничтожили созданную им культуру и атмосферу творчества.

Львиная доля

В Lionhead Питер Молиньё собирался сосредоточиться на игровом дизайне. Пилотным и, вероятно, наиболее знаковым проектом компании был симулятор бога нового поколения **Black & White**. Игра стала камнем преткновения для людских масс и критиков по всему миру. Изначально у проекта не было издателя. Молиньё пришлось пойти на риск и выделить деньги из собственного кармана.

Black & White несколько раз переносили и дорабатывали. Поклонники, заинтересованные сказочными обещаниями разработчиков, дождались релиза лишь в 2001 году. Игра вывела все характеристики симулятора бога на невиданный ранее уровень. Виртуальным богам предложили сделать осознанный выбор между добром и злом: захватывать деревни силой или дарить людям подарки, наказывать своего собственного гигантского питомца за то, что он убивает жителей, или, наоборот, хвалить, развлекать подданных магическими заклинаниями или накладывать проклятия. Подопечного тигра, обезьяну или корову можно было вырастить умным помощником и хитроумным магом или же глупым бездарным лодырем.

Построить эффективную больницу в Theme Hospital было далеко не так просто, как может показаться.

Пресса наградила игру 90-процентными рейтингами. Некоторые критики, впрочем, изменили свое мнение со временем. К примеру, в 2003 году GameSpy назвал Black & White самой переоцененной игрой всех времен из-за слабых механизмов взаимодействия с горожанами и недоработанной концепцией животных.

Обложки, наверное, самых известных игр компании Bullfrog до сих пор вызывают приступы ностальгии по тем временам, когда в играх еще не царствовал голливудский расчет.

Судя по дальнейшему графику выпуска игр Lionhead, даже сам Питер Молиньё считал Black & White идеальным симулятором бога и не мог придумать, как его улучшить. Сначала выпустили **Black & White 2**, затем **Black & White 2: Battle of the Gods**. Откровением эти игры не стали. На тот момент под вывеской Lionhead работало сразу три студии, и лишь одна из них занималась «божественными» вещами. Остальные подразделения трудились над другими проектами, включая RPG **Fable**.

Концепция Fable долго не находила поддержки издателей, пока в один прекрасный день на связь с Lionhead не вышла **Microsoft**. В тот момент компания развивала свое игровое подразделение и хотела получить для Xbox что-то выдающееся. Издателям понравилась идея, согласно которой облик персонажа Fable видоизменялся в зависимости от действий игрока. На создание новой RPG ушло примерно четыре года напряженной работы семидесяти человек, и в итоге она стала ярким и солнечным хитом для Xbox, а позже порадовала и владельцев ПК.

Еще одним значимым, но не слишком популярным проектом студии стала экономическая стратегия **The Movies** — дань уважения Theme Hospital и **Hollywood Mogul**. Игра предлагала построить голливудскую киностудию с актерами, операторами, режиссерами, уборщиками и соответствующими помещениями. Игра собрала отличные рецензии, но была быстро забыта.

Звание флагманского проекта и единственной визитной карточки Lionhead постепенно перешло к Fable. Microsoft не захотела останавливаться на достигнутом и заказала сразу два полноценных продолжения RPG. В 2006 году гигант выкупил разработчика со всеми потрохами, так что отказаться было невозможно. Компания сохранила относительную независимость от произво-

ДВОЙНИКИ

Питер Молиньё достиг такой невероятной популярности, что у него даже начали появляться собственные двойники — реальные и виртуальные.

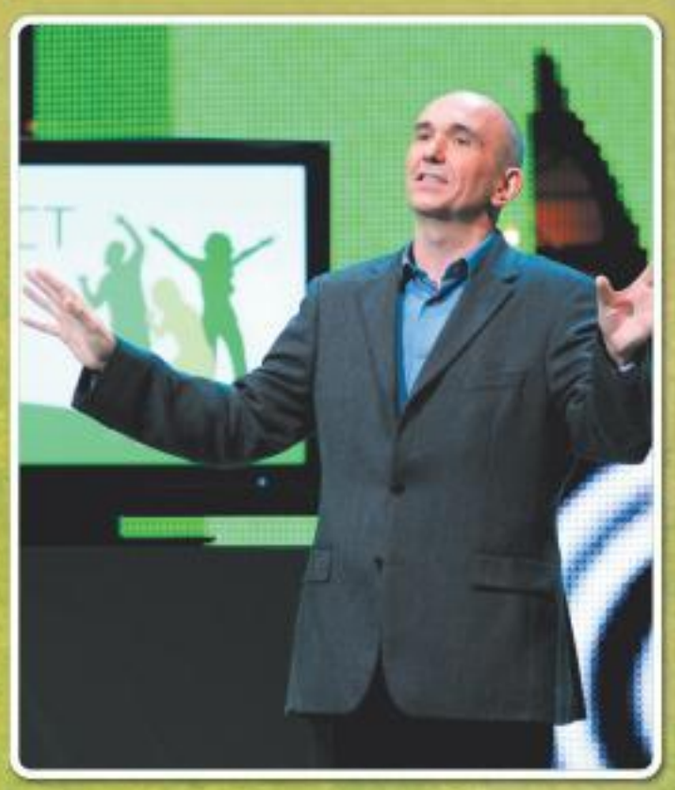
Виртуальным близнецом геймдизайнера выступил человек под прозвищем Питер Молидье (***twitter.com/petermolydeux***), который генерирует весьма забавные, во многом сумасшедшие, но почти всегда интересные идеи для игр.

В разные периоды этот секретный двойник советовал сделать версию Guitar Hero, где люди играли бы за уличных музыкантов, а город изменялся под действием музыки. В другой раз Молидье придумал снабдить игровых NPC новой функциональностью и превратить их в точки сохранения. При этом игроку следовало оставаться в хороших отношениях с компьютерным персонажем, чтобы тот позволил записать прогресс. А как вам нравится следующий игровой скетч: голубь летает по городу и убеждает бизнесменов-самоубийц не прыгать с крыш.

Простенькие зарисовки Молидье перемежаются с вполне продуктивными идеями для создания новых проектов. Например, трехмерный квест: герой просыпается с амнезией в музее, где каждая комната посвящена году его жизни. Или ужастик, где враги видны только в зеркалах.

Журналисты главных игровых изданий и эксперты индустрии не раз советовали Молидье объединить силы с настоящим Молиньё и создать совместный проект. Дело сдвинулось с мертвой точки, когда программист Double Fine Анна Кипнис предложила желающим устроить конкурс на основе саркастичных идей двойника. Нашлись те, кто поддержал идею! Самый настоящий джем по разработке состоится в Сан-Франциско, и настоящий Питер Молиньё примет участие в конкурсе.

Есть еще и другой двойник — вполне реальный актер по имени Джон Мак Джексон. Он родился 1 июня 1950 года в США и успешно снимается в кино и на телевидении. Его схожесть с Молиньё просто пугает. В фильме «Мерцающий» из далеких девяностых он исполнял роль одного из антагонистов, сражающихся с персонажем Стивена Сигала. Победил в итоге главный герой, но та сцена, где двойник Молиньё разбивает нос мастеру восточных единоборств, навсегда останется в золотом фонде кинематографа.



ПОРТРЕТ художника

Как многие большие художники и руководители, в технической составляющей своего бизнеса Молиньё понимает не особенно много. Он абсолютно ужасный программист. Еще в далекие времена Bullfrog Питер едва освоил язык C/C++, тогда как настоящие хардкорные программисты работали с машинным кодом, знали, сколько тактов процессора отнимает каждая инструкция, и познали магию математических функций. Впрочем, сейчас это уже никого не волнует, ведь Молиньё давно не занимается написанием кода.

Питер Молиньё женат, у него есть сын Лукас (этот парнишка как-то раз выложил видео, где просил компанию Valve быстрее выпустить **Half-Life 3** (***youtu.be/zWdh8W8Igyo***). Глава семейства любит быстрые спортивные машины вроде **Nissan Skyline GT** или **Aston Martin DB7** (в его гараже таких монстров несколько), но боится на них гонять.

Кроме того, известно, что Молиньё не желает просыпаться рано и приходит в офис чаще к обеду. У него несколько особняков, среди которых есть один очень необычный дом с потайными ходами, о чем Питер мечтал с самого детства.

В нескольких играх Lionhead важными соратниками игрока становилась собака (**Fable 2**, **Milo & Kate**). Разработчики много экспериментировали с поведением собаки и даже заставили ее бежать впереди игрока, чтобы тот чувствовал, что путешествует не один (в других играх напарники обычно плетутся позади). Можно было бы предположить, что Питер тоже завел себе собаку. Однако, как оказалось, он вместо лучшего друга человека воспитывает кота по имени Чужой (Alien).

Среди любимых игр Молиньё — **Minecraft**, **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, а также **The Tiny Band Story** и **Six-Guns** для **Apple iPad**.

Играть в Syndicate сейчас будет весьма проблематично — в основном по причине чрезвычайно устаревшей графики. Первый Fallout по сравнению с ним кажется Crysis 2 в режиме DirectX 11.

дителей главной операционной системы. Примерно в то же время империя Билла Гейтса купила **Bungie Studios** и **Rare**.

В 2005-м Microsoft представила **Xbox 360** и настояла на том, чтобы **Fable 2** стала эксклюзивом для этой консоли. Примерно в то же время стартовали работы над **Project Natal** — прототипом Kinect. Студия Lionhead играла не последнюю роль в разработке устройства. Microsoft заказала Молиньё демонстрационную игру под названием **Project Milo**.

Революционный проект должен был стать визитной карточкой Project Natal, подружить игрока с виртуальным мальчиком Майло и его собакой. Взаимодействовать с компьютерными персонажами, разговаривать и делиться с ними сокровенным можно было на совершенно новом уровне. Герой делал вам комплименты, общался до того реалистично, что иногда просто мурашки по коже бегали. В демоверсии игрок должен был помочь Майло построить домик на дереве. К сожалению, боссам из Microsoft показалось, что Project Milo не может существовать как самостоятельный проект. В итоге его просто закрыли. В своих дальнейших комментариях Питер Молиньё не раз говорил о том, что игровая индустрия еще не готова к появлению таких сложных продуктов. Хотя Майло так и не дошел до прилавков, многие наработки, созданные во время проектирования этого развлечения, были перенесены и использованы в **Fable: The Journey**, дебют которой должен состояться в этом году.

За особые достижения Питера Молиньё назначили художественным директором **Microsoft Game Studios Europe**, но новая должность не принесла ему особенной радости. Lionhead представила **Fable 3** в 2010 году и приступила к разработке следующего эпизода, но для создателя компании настало время двигаться дальше. 7 марта 2012 года Питер написал в Twitter (***twitter.com/pmolyneux***), анонсировав уход из Microsoft и Lionhead. Следующий пункт назначения — студия **22 Cans**.

Питер Молиньё оказался далеко не единственным, кто оставил Lionhead. В прошлом году из команды, занимавшейся Fable, ушли братья Саймон и Дин Картеры. Причины их увольнения неизвестны, но теперь они работают в собственной

БОЛЕЗНЬ ЛЖИ

Во время своих презентаций Питер Молиньё не раз анонсировал интересную функциональность будущих игр, однако в финальных версиях проектов обещанных приятностей не обнаруживалось. В итоге разработчику приходилось многократно извиняться перед публикой. Он обещал не повторять своих ошибок в будущем, но затем неоднократно их совершал.

Первые симптомы «болезни» появились примерно тогда же, когда Молиньё покинул Bullfrog и создал Lionhead. Во время разработки Black & White Питер обещал динамические погодные эффекты. Суть идеи была крайне проста: во время запуска игра связывалась бы с погодными серверами, смотрела погоду в регионе игрока, а затем включала бы дождь, если бы за вашим окном было пасмурно. В дальнейших интервью Молиньё говорил, что отказался от этой функции просто потому, что осознал ее никчемность (мол, никто не захочет, чтобы дождь шел и в игре, и за окном).

Настоящий поток обещаний начался во время первых рассказов про игровой мир Fable. Основное, к чему придирались все поклонники после релиза проекта, — отсутствие обещанной возможности заводить детей. Сложно сказать, почему людям так нужна была подобная функциональность, но факт остается фактом: обещание было выполнено лишь в Fable 2. Еще одна несбывшаяся мечта любителей игр: в Fable хотели разрешить отравить воду в реке около одной из деревень или запереть людей в доме и поджечь его. Все это аукнулось бы на дальнейших стадиях прохождения и оставило свой отпечаток в судьбе персонажа. Не сбылось. Про мелкие «шалости» вроде «напишите свое имя на дереве и вернитесь к нему через 10 игровых лет, чтобы увидеть остатки вашего граффити» даже и вспоминать не хочется.

Уже после второй части Fable Молиньё открыто извинялся во всех интервью, обещал в дальнейшем анонсировать только уже работающие функции, но все же пал жертвой собственных слов во время презентаций Fable 3. Игра должна была стать первым проектом с настоящей интеграцией возможностей Kinect и предложить детальный микроменеджмент собственного государства. В итоге от поддержки Kinect пришлось отказаться, да и средства микроменеджмента своего мирка в итоге оказались самыми базовыми.

В данный момент команда Lionhead работает над четвертой частью Fable — Fable: The Journey. Несмотря на то, что Молиньё уже ушел из Microsoft, он продолжает присматривать за разработкой игры. И, кажется, мэтр наконец-то научился держать язык за зубами: во время демонстрации проекта разработчик не только рассказывал про волшебный функционал, но и показывал его.

Вторая часть Black & White представила куда более прогрессивную графику по сравнению с оригинальной игрой, но удивить уже не сумела.

студии **Another World** и создают скачиваемые игры.

Заменить Питера Молиньё в Lionhead собирается давний ключевой сотрудник Lionhead Марк Уэбли. Ранее новостные ресурсы прочили эту роль новому высокопоставленному работнику Microsoft — выходцу из **Sony Computer Entertainment Worldwide** Филу Гаррисону. Однако по официальной версии софтверного гиганта господин Гаррисон займется совсем другими делами и не будет иметь дел с производством игр.

Кот в мешке

По поводу новоиспеченной студии пока не известно ровным счетом ничего. Можно предположить, что в новой команде игровой дизайнер будет взращивать ту же атмосферу творчества, что присутствовала в Bullfrog и Lionhead в самом начале их творческого пути.

Пресс-секретарь Питера Молиньё отказывается давать комментарии и говорит, что будущие проекты пока останутся в тайне. Известно лишь, что компания с радостью нанимает талантливых людей. Вместе с Молиньё в 22 Cans будет трудиться сооснователь Lionhead Тим Рэнс.

Пресса упорно называет 22 Cans независимой студией. Некоторые источники добавляют, что речь идет не столько о независимости от крупных компаний, сколько о будущих играх. Вполне возможно, 22 Cans займется разработкой развлечений для платформ следующего поколения, а также для планшетных компьютеров и смартфонов под управлением iOS и Android. Во многих интервью Питер Молиньё не раз говорил о своей любви к мобильному формату и о том, что он сам с удовольствием играет в новые мобильные продукты.

С другой стороны, проектирование под мобильные гаджеты слишком простой и маловероятный выход из ситуации. Для Питера Молиньё это мелковато.

■ ■ ■

Сегодня Питеру Молиньё уже за пятьдесят, он давно поседел, полысел и поумнел, но не думает сбавлять темпы. Разменяв полжизни, знаменитый дизайнер даже не вспоминает о кризисе среднего возраста. Он много работает, не боится ввязываться в авантюры и эксперименты, с удовольствием играет на приставках и продолжает делать уютные и интересные игры. ■

Павел Шубский

Самая плохая компания в США?

Как командор Шепард испортил настроение руководству EA

В последнее время Electronic Arts часто упоминалась в новостных лентах — то акции упадут, то продажи сократятся, то финансовый директор уйдет из индустрии. Самым неприятным и неожиданным стало недавнее сообщение о том, что Electronic Arts признали худшей компанией в США по версии читателей The Consumerist. Буквально сразу же поползли слухи об увольнении из EA тысячи сотрудников (почти 11% всей рабочей силы). Что же происходит?

Неожиданный провал

Критики валят все на исполнительного директора **Electronic Arts** Джона Рикителло. Они утверждают, что до его прихода компания стоила баснословных денег, а теперь терпит неудачу за неудачей.

Джон Рикителло — бесспорно, человек талантливый, с настоящей предпринимательской жилкой. Он успел поработать в **Clorox**, **PepsiCo**, **Häagen-Dazs**, **Wilson Sporting Goods**, **Sara Lee Corporation** и в Electronic Arts (на должности главного операционного директора). Потом Джон ушел из EA, чтобы основать инвестиционную фирму **Elevation Partners** вместе с Боно из U2. В 2007-м Рикителло триумфально вернулся в EA по приглашению бывшего генерального директора компании Ларри Пробста.

Парадоксально, но в то время акции компании стоили $51, а количество игр значительно сократилось. Компания делает ставку на свежие IP, вкладывает кучу денег в рекламу, не выламывает разработчикам руки, но усилия далеко не всегда венчаются успехом.

в год она успевала выпускать до шести десятков игр. Через пять лет, в 2012 году, акции Electronic Arts стоят уже $14,87,

Многие громкие AAA-игры Electronic Arts продавались не лучшим образом. Возьмите, например, недавний шутер **Syndicate** — переосмысление легендарной серии про войны корпораций будущего. Проект студии **Starbreeze** на момент написания этих строк разошелся тиражом 130 тысяч копий за два месяца после начала продаж. Провал связывают с кризисом, проблемами розничного сектора и высокой ценой ($60) при недостаточном количестве контента.

Другой обидный провал Electronic Arts — **Bulletstorm**. Приключения космического сорвиголовы Грейсона Ханта играли на одном дыхании, мутировавшие шахтеры истреблялись тысячами, яркие спецэффекты не прекращались от первой миссии и до победного конца. По факту игра была без малого революцией в жанре. Что же в итоге? За год с момента релиза на всех основных платформах было продано чуть больше миллиона коробок. Не так плохо для новой серии, но EA потратила на маркетинг проекта больше, чем предполагалось. В итоге Bulletstorm оказался убыточным, а Epic Games начала во всем винить пиратов. Вполне возможно, небезосновательно.

Наконец, еще один неудачный старт — **Need for Speed: The Run** с русской супермоделью Ириной Шейк. Игру выпустили на PlayStation 3, PC, Xbox 360, Wii и даже 3DS, но продалось только 3,03 миллиона копий. Для сравнения, NFS: Most Wanted для всех мыслимых игровых платформ разошлась тиражом в 9,36 миллиона копий.

Командор подвел

Но все это не объясняет, почему компанию признали худшей в США. Для начала давайте разберемся, что такое вообще блог The Consumerist. Это сетевое представительство авторитетного американского журнала Consumer Reports, в котором публикуются обзоры разнообразной техники и услуг. Издание очень влиятельное, так как его вердикт напрямую отражается на продажах тестируемой продукции. Поэтому нет ничего удивительного в том, что к словам The Consumerist прислушиваются с большим интере-

Генеральный директор Electronic Arts Джон Рикителло признается, что любит игры всей душой и частенько зависает перед экраном, чтобы пройти очередной боевик.

Колоссальные бюджеты EA на маркетинг игр могут нивелировать прибыль от продаж даже самого громкого тайтла.

Сага Mass Effect 3 вывела уровень режиссуры и сценарного мастерства в играх на совершенно новый уровень. Кажется, в будущем игр, которые максимально приблизились по зрелищности к голливудским фильмам, станет только больше.

Шикарная брюнетка Ирина Шейк не смогла спасти NFS: The Run от провала. Игровой серии нужно нечто большее, чем идеальные формы нашей соотечественницы.

сом. В сетевом опросе принимало участие около четверти миллиона человек, из которых 160 тысяч единодушно признали худшей компанией в США именно Electronic Arts. Второе место в этом зачете неудачников занимает **Bank of America**.

Некоторые журналисты объясняют такое странное поведение пользователей волной негатива, которая обрушилась на Electronic Arts после выхода заключительной части **Mass Effect**. Игроки были недовольны предложенными вариантами концовки. В адрес **BioWare** и EA посыпались гневные письма. Подвернувшееся публике голосование на сайте The Consumerist оказалось в правильном месте в правильное время: поклонники Шепарда поставили галочку напротив EA, и издатель получил нелестный титул.

Есть еще один важный фактор — попытка нажиться на DLC. В блоге объясняют, что EA намеренно выпускает несовершенные продукты, а потом продает дополнительный контент, исправляющий неполадки, за деньги. Критику вызывает и нежелание компании удешевлять розничную стоимость коробочных игр.

Возможно, кто-то вспомнил еще и скандальную рекламу **Dante's Inferno** в 2009-м, когда издатель предложил посетителям San Diego Comic-Con «вожделеть» моделей с выставки и получать за это призы. Еще компания устроила настоящее представление на мероприятии **Electronic Entertainment Expo** (**E3**) пару лет назад. Она наняла актеров, которые играли роль разгневанных христианских активистов, протестовавших против скандальной игры.

Возможно, за EA голосовали и некоторые ее работники, не довольные нестабильной обстановкой в издательстве. В апреле на сайте ***StartupGrind.com*** опубликовали сообщения о том, что компания в ближайшее время может уволить до тысячи человек. Вдобавок в феврале из компании ушел директор по финансам Эрик Браун, а еще несколько высокооплачиваемых специалистов перешли на высокопоставленные должности в **Zynga**.

Критику часто вызывают и корпоративные поглощения Electronic Arts. К примеру, в прошлом году издатель выкупил очередного разработчика социальных игр — компанию **PopCap Games**, создателей сверхпопулярных проектов **Plants vs. Zombies**, **Zuma** и **Bejeweled**. Стоимость сделки составила свыше миллиарда долларов. А ведь еще в 2007 году издатель выкупил разработчиков **BioWare** и **Pandemic** за $620 млн. Жаль, но часто эти масштабные инвестиции оказываются напрасными. Electronic Arts далеко не всегда успешно работает с купленными компаниями. Список закрытых подразделений EA включает **GameStorm**, **Bullfrog**, **Westwood Studios**, **Westwood Pacific**, **Origin Systems**, **Maxis**, **DICE Canada** и ряд других. Судьба PopCap Games пока под большим вопросом.

Хороший начальник

Разумеется, на все перечисленные проблемы Electronic Arts можно смотреть под немного другим углом. Для начала — слухи по поводу увольнений издатель опроверг. Компания сообщила, что некоторые сокращения, возможно, и произойдут, но до конца года общий штат сотрудников даже вырастет. Что касается результатов голосования на The Consumerist, то на них EA отреагировала вот так: «Мы уверены, что British Petroleum, AIG, Philip Morris и Halliburton с облегчением вздохнули, когда узнали, что в этом году они не были номинированы. Мы продолжим делать отличные игры и сервисы, которыми наслаждаются 300 млн людей во всем мире».

Что касается ценообразования, то и тут у Джона Рикителло есть ответ. В качестве генерального директора компании ему успешно удалось начать работу над цифровой системой дистрибьюции **EA Origin**, которая показывает очень неплохие результаты, в частности, и благодаря приемлемым ценам. Издательство подтвердило, что как минимум 40% пользователей SWTOR получили игру именно из этого магазина. В 2011 году прибыль EA от цифровых продаж превысила один миллиард долларов. Покупки в интернете активно стимулируются самой компанией, которая внедрила различные социальные функции в свои последние проекты. К примеру, игроки **Need for Speed: The Run** и футбольных симуляторов теперь могут просматривать статистику друзей и соревноваться с ними. Плюс к этому через **Origin** распространяются все дополнения и обновления.

Что касается ухода высокопоставленных сотрудников, то Рикителло не считает, что на их решение напрямую повлияла кадровая политика EA. Во время выступления на конференции **Wedbush Technology** генеральный директор поведал, как к нему подходили коллеги и чуть ли не со слезами признавались в любви к Electronic Arts, но сетовали, что вынуждены покинуть ее из-за различных причин (например, из-за невероятных денег, которые предлагает Zynga).

■■■

На самом деле на месте EA в списке The Consumerist могло оказаться любое крупное издательство, продающее игры по высоким ценам и злоупотребляющее выпуском дополнительного контента для хитов. Своим вердиктом игроки просто предупреждают, что громоздким корпорациям давно пора что-то менять в своей работе с клиентами, иначе в следующий раз их могут наказать гораздо сильнее, чем первым местом в списке самых плохих компаний США. ■

Широко разрекламированная и долгожданная онлайн-игра в одной из самых популярных вселенных пока не проявляет свои лучшие качества, так что игроки не задерживаются надолго.

Дмитрий Злотницкий

ХРАБРАЯ СЕРДЦЕМ

Фэнтези от Pixar

- **Жанр:** анимационный фильм
- **Режиссеры:** Марк Эндрюс, Бренда Чапман
- **Сценаристы:** Бренда Чапман, Ирен Меччи
- **Роли озвучивают:** Келли Макдоналд, Эмма Томпсон, Кевин Маккидд, Робби Колтрейн, Билли Коннолли, Крэйг Фергюсон
- **Бюджет:** не объявлен

Премьера: 21 июня

Даже в Голливуде найдется немного таких умельцев по извлечению прибыли, как **Disney**. Корпорация стала воистину неуязвимой в 2006 году, когда приобрела пионера в области CGI-мультипликации — **Pixar Animation Studios**. Уже тогда это была курица, несущая золотые яйца. С тех пор ни один летний киносезон не обходится без очередного анимационного блокбастера от Pixar.

К счастью, постановка съемочного процесса на конвейер всерьез не отразилась на творчестве студии и качестве выпускаемых фильмов. Как и прежде, она не только создает светлые, добрые и забавные мультфильмы, но и постоянно экспериментирует. Это выгодно отличает компанию от конкурентов в лице **DreamWorks Animation**, которая в последние годы явно злоупотребляет сиквелами. Pixar, наоборот, пытается регулярно открывать новые горизонты, примером чего и служит «**Храбрая сердцем**».

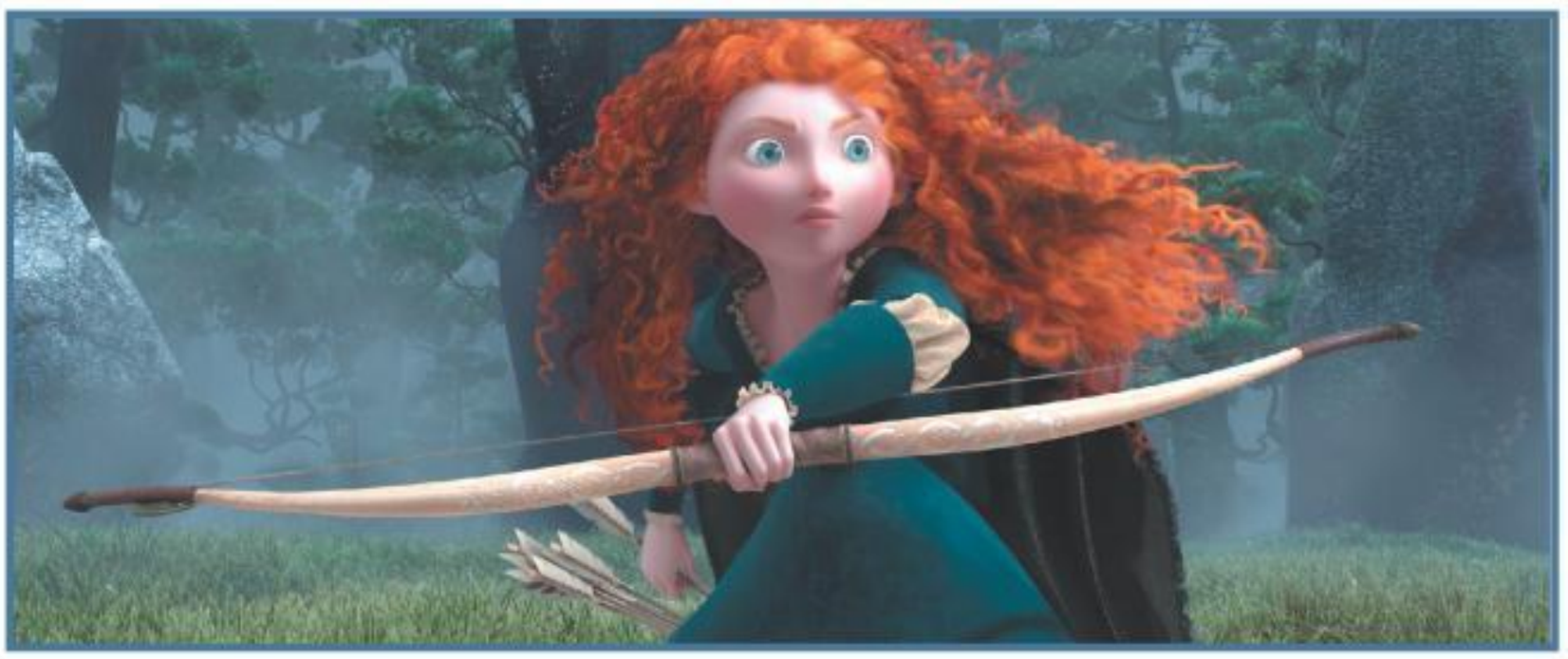
Пару лет назад журналисты критиковали Pixar за отсутствие в ее картинах колоритных женских персонажей. Претензия, конечно, не самая существенная, особенно на фоне многочисленных достоинств, которыми славятся проекты студии. Pixar учла пожелания публики и приготовила достойный ответ — анимационный фильм «Храбрая сердцем», в котором впервые главную роль отдали представительнице прекрасного пола.

Женщине поначалу доверили и постановку, что было еще одним большим новшеством для студии. **Бренда Чапман** выступила инициатором проекта и сочинила историю, так что место в режиссерском кресле заняла вполне заслуженно. Однако, когда процесс съемок уже шел полным ходом, ее сменил **Марк Эндрюс**. Высочайшая квалификация съемочной группы практически гарантирует, что чехарда с режиссерами не навредит картине.

Еще одна особенность мультфильма — его принадлежность к жанру фэнтези, с которым студия раньше дела не имела. Действие «Храброй сердцем» разворачивается не в полностью вымышленном мире, а во вполне конкретной Шотландии, пронизанной волшебством. По крайней мере, так было в те стародавние времена, о которых повествует фильм. Тогда страной правил могучий король Фергус и его мудрая супруга Элинор. К несчастью для монаршей четы, наследница трона принцесса Мерида унаследовала буйный отцовский нрав и пристрастие к приключениям, а эти качества всегда чреваты массой проблем. Особенно для молодой девушки.

Мерида нарушает древние традиции и вырывается из-под опостылевшей родительской опеки. Принцесса обращается за помощью к старой ведьме, которая не против оказать маленькую невинную услугу столь знатной особе. Разумеется, колдунья обводит девушку вокруг пальца и делает так, чтобы ее желание обернулось сущим кошмаром. Но, несмотря на наивность (общая болезнь многих диснеевских принцесс), героиню спасает наследственная храбрость. Мерида решает сама спасти страну от надвигающейся катастрофы.

Оригинальный дизайн, отличная графика, шотландский колорит и фирменный светлый юмор... Осталось дождаться релиза. ✢



Дмитрий Злотницкий

ПРЕЗИДЕНТ ЛИНКОЛЬН: ОХОТНИК НА ВАМПИРОВ

Тайная жизнь Эйба

- **Жанр:** супергероический хоррор-экшен
- **Режиссер:** Тимур Бекмамбетов
- **Сценаристы:** Сет Грэм-Смит, Саймон Кинберг
- **В главных ролях:** Бенджамин Уокер, Доминик Купер, Энтони Маки, Мэри Элизабет Уинстед
- **Бюджет:** $70 млн

Премьера: 28 июня

После того, как **Тимур Бекмамбетов** снял в Голливуде фильм «**Особо опасен**», он стал меньше режиссировать и чаще выступать в роли продюсера. «**Черная молния**», «**Аполлон 18**», «**Фантом**»... Но с подачи **20th Century Fox** Бекмамбетов вновь вернулся в режиссерское кресло, чтобы заняться экранизацией романа «**Президент Линкольн: Охотник на вампиров**».

Книга Сета Грэма-Смита стала ярчайшим представителем жанра мэшап, где в классический знакомый сюжет добавляются фантастические элементы. На Западе подобные истории особенно популярны.

Всего несколько лет назад Смит был малоизвестным автором, который писал об истории порнографического кино и сочинял юмористические руководства о том, как выжить, угодив в фильм ужасов. По совету своего редактора Грэм-Смит переписал «Гордость и предубеждение», добавив в его сюжет новый элемент — живых мертвецов. Поначалу книгоиздатели отнеслись к роману «**Гордость и предубеждение и зомби**» без особого энтузиазма, опасаясь, что поклонники Джейн Остин не оценят столь вольного обращения с любимым произведением. Однако книга Сета все же увидела свет и моментально стала бестселлером. Справедливости ради надо отметить, что таким успехом история обязана не только провокационному названию и скандальной обложке, но и легкому стилю и остроумию автора.

Само собой, после ее успеха коллеги Грэма-Смита по цеху тут же взялись переделывать на новомодный манер другие произведения классиков. Сам Сет тоже поспешил развить свою идею, правда, в качестве основы для следующей книги выбрал уже не чужой роман, а биографию Авраама Линкольна. С легкой руки писателя шестнадцатый по счету президент Америки превратился в непримиримого борца с вампирами. Именно из-за них юный Авраам лишился матери, после чего поклялся истребить как можно больше ночных кровопийц. Поначалу Линкольн занимался этим по старинке, с верным топором наперевес. Возглавив США, новоявленный президент вывел борьбу с вампирами, которые сделали своим оплотом рабовладельческие штаты, на общегосударственный уровень.

Новый роман Грэма-Смита оказался не менее успешным, чем предыдущий, и полюбился голливудским студиям. За права на экранизацию **Abraham Lin-coln: Vampire Hunter** шла нешуточная борьба. И если картину по мотивам «Гордости и предубеждения и зомби» все время преследуют какие-то неприятности, то в случае с фильмом «**Президент Линкольн: Охотник на вампиров**» все прошло на редкость гладко, и он вскоре выйдет на экраны.

Позиционируется «Президент Линкольн» как хоррор-экшен, но на самом деле, если Бекмамбетов будет хранить верность духу первоисточника, нас ожидает, что-то вроде «**Блэйда**», только в декорациях середины XIX века и с парой-тройкой эпических сражений времен Гражданской войны. А уж что-что, а зрелищные и немного безумные боевики режиссер «**Дозоров**» снимать умеет.

Нельзя не отметить, что, хотя Бекмамбетов взял на себя еще и функции продюсера картины, на сей раз он разделил их с **Джимом Лемли** и **Тимом Бертоном**. Три года назад им уже доводилось работать вместе над мультфильмом «**Девять**». Участие такого признанного специалиста по мистике, как Бертон, практически гарантирует, что кино получится отличным. ✢

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

СПОРТСМЕН

Kingmax SMP35 Client (240 Гб)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 240 Гб
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Контроллер:** SandForce SF-2281
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 550 Мб/с
- **Скорость последовательной записи:** до 520 Мб/с
- **Дополнительно:** крепление для 3,5-дюймового отсека, поддержка TRIM
- **Размеры:** 101x70x7 мм
- **Вес:** 71 г
- **Цена:** 8000 рублей

К многочисленным SSD на базе контроллера **SandForce SF-2281** прибавилось еще одно семейство. На этот раз — от **Kingmax**.

Новые **SMP35 Client** построены по тем же канонам, что их основные конкуренты: прошивка у них одна, а в качестве чипов памяти используются привычные 25-нм MLC NAND. Как следствие, у модели на 240 Гб скорость чтения достигает 550 Мб/с, записи — 520 Мб/с. Максимальные значения IOPS — 60 000 и 35 000 операций соответственно. Всего в линейку вошло четыре SSD объемом от 60 до 480 Гб с незначительными различиями в рабочих характеристиках.

Накопители выпускаются в 2,5-дюймовом исполнении и оснащаются интерфейсом SATA Rev. 3. Материал корпуса — шлифованный алюминий, выкрашенный в черный цвет. В комплект поставки входит крепление для установки в 3,5-дюймовый отсек. Кому кронштейн не нужен, Kingmax предлагает серию **SMP32 Client** — то же самое, но без «лишних» деталей.

НЕДОРОГОЙ ПЛАНШЕТ

Explay Informer 701

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (800x480), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** BoxChip A10 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 4 Гб
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 3000 мАч
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Размеры:** 18,6x14,5x1,2 см
- **Вес:** 340 г
- **Цена:** 4500 рублей

Практичный планшет за 4500 рублей? Это реально! Новый **Explay Informer 701** — тому доказательство.

Внешне — простейшая 7-дюймовая таблетка. Корпус средней толщины, обилие глянцевого пластика, предельно строгая форма — словом, типичное бюджетное решение. На передней панели располагаются лишь экран да камера на 1,3 Мп; три аппаратные кнопки управления, дублирующие программные аналоги, вынесены на верхний торец. На правой стенке находятся разъемы HDMI, micro-USB, 3,5-мм джек и слот micro-SD. Разрешение дисплея по сегодняшним меркам невелико — 800x480. Запас по яркости есть, мультитач — на месте. Приятный бонус — предустановленная защитная пленка.

Внутри скрываются одноядерный процессор **BoxChip A10** (1 ГГц) и 512 Мб оперативки. Емкость встроенного накопителя — 4 Гб, карта памяти в комплект не входит. Питание обеспечивает аккумулятор на 3000 мАч, которого, по данным производителя, хватает на восемь часов автономной работы. Управляется система свежим **Android 4.0**.

Очевидно, что Explay Informer 701 — отличный планшет начального уровня. У него нет тыловой камеры, да и по быстродействию он далек от мейнстримовых продуктов, но низкая цена с лихвой перекрывает недостатки.

ANDROID ДЛЯ АУДИОФИЛОВ

Cowon Z2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3,7 дюйма (800x480), AMOLED
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Процессор:** Telechips TCC8803 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 8/16/32 Гб
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 20-20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** 95 дБ
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, FLAC, OGG, APE, WAV, ASF, M4A
- **Форматы видео:** AVI, WMV, ASF, MP4, MKV, MPG, DAT, TS, TP, TRP, 3GP
- **Форматы графики:** JPG, PNG, GIF, BMP
- **Формат текста:** TXT
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB, micro-HDMI
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** аудио — 22 ч, видео — 8,5 ч
- **Дополнительно:** акселерометр, FM-радио
- **Размеры:** 6,3x11,7x1,2 см
- **Вес:** 116 г
- **Цена:** 8500 рублей

Cowon продолжает выпускать мультимедийные комбайны на базе **Android** — на смену **D3** пришел **Z2**. Как и предшественник, «музыкант» сильно смахивает на смартфон: передняя панель занята 3,7-дюймовым тачскрином, зажатым между динамиком и тремя сенсорными клавишами для взаимодействия с ОС. Дисплей хороший, выполнен по технологии AMOLED, разрешение составляет 800x480. А вот корпус самый обычный — монотонному пластиковому кирпичику далеко до изящества D3. Правый торец устройства оккупирован кнопками воспроизведения, снизу находятся разъемы micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек и слот micro-SD.

Новинка изначально поддерживает огромное количество аудио- и видеокодеков, ей даже по зубам lossless и Full HD. В память вшито немало полезных программ, а функциональность расширяется приложениями из **Google Play**.

Железная начинка — гигагерцевый процессор от **Telechips**, графический ускоритель **Mali-400** и чип обработки видео. Производительность не феноменальная, но большинству Android-приложений хватит. Есть тут и Wi-Fi-модуль — можно использовать плеер для путешествий по Сети.

Z2 доступен в двух цветовых исполнениях: черном и белом. Объем встроенного накопителя варьируется от 8 до 32 Гб, при этом за младшую модель придется отдать не менее 8500 рублей. Учитывая исключительное качество звучания — цена адекватная.

СТРАЖНИК

CyberPower CP-PFC Adaptive Sinewave LCD (CP1500EPFC)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** интерактивный
- **Максимальная нагрузка:** 1500 ВА/900 Вт
- **Входное напряжение:** 165-265 В
- **Выходное напряжение:** 230 В
- **Время реакции:** 4 мс
- **Батареи:** 2x 8,5 Ач, свинцово-кислотные
- **Время автономной работы:** 3/11 минут (при полной/половинной нагрузке)
- **Время зарядки:** 8 часов
- **Выходы:** 6 евророзеток с заземлением
- **Интерфейсы для мониторинга:** USB, COM
- **Дополнительно:** монохромный ЖК-экран, 2x USB (для зарядки устройств), 2x RJ11/RJ45 (вход и выход)
- **Размеры:** 37x10x26,5 см
- **Вес:** 10,9 кг
- **Цена:** 8000 рублей

Частые отключения электричества портят не только нервы, но и компьютеры. Выход — покупка хорошего бесперебойника, такого как **CyberPower CP1500EPFC**.

Основа — пара свинцово-кислотных аккумуляторов суммарной емкостью 17 Ач, нагрузка может достигать 1500 ВА, или 900 Вт с учетом фактора коррекции мощности. Таких показателей хватит, чтобы удержать на плаву мощный игровой ПК с несколькими видеокартами и здоровенным монитором. Пусть недолго — всего 3 минуты, но на быстрое сохранение всех рабочих документов или сообщение в канал рейда достаточно.

На задней панели располагаются шесть розеток, правда, лишь три из них соединены с батареями. Гнезда у CP1500EPFC непростые: даже при значительном проседании входного напряжения ИБП старается подавать на них честные 230 В. Кроме того, при внезапных перегрузках в электросети «УПС» принимает удар на себя, защищая всю подключенную электронику. Также он борется со скачками в телефонной линии или ЛВС — с оборотной стороны предусмотрены два порта RJ11/RJ45 для сквозного соединения соответствующих кабелей.

Лицевая часть занята парой USB-портов для зарядки портативных устройств и монохромным дисплеем, отображающим полезные данные вроде напряжения в сети, уровня заряда и предполагаемого времени автономной работы. При этом следить за параметрами можно и на компьютере: необходимо связать CP1500EPFC с ПК по USB или COM и установить комплектное ПО.

НЕФОРМАТНАЯ БАРАНКА

SteelSeries SRW-S1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Аналоговые органы управления:** 2 подрулевых лепестка
- **Цифровые органы управления:** 2 подрулевых лепестка, 15 кнопок, 4-позиционный D-Pad, 3 поворотных переключателя настроек
- **Совместимость:** ПК
- **Соединение:** проводное (USB 2.0)
- **Материалы:** резина, пластик
- **Дополнительно:** индикатор оборотов двигателя
- **Цена:** 4500 рублей

Полноценный набор из руля и педалей занимает много места. Конечно, комплект можно устанавливать только перед игрой, но на это тратятся силы и время. Для тех, кто не хочет мириться с описанными неудобствами, **SteelSeries** выпустила манипулятор **SRW-S1**.

Новинка выглядит как руль спортивного болида, но по строению это скорее геймпад. Баранка не закреплена на стационарной базе — ориентация в пространстве отслеживается с помощью гироскопов. Как следствие, о передаче усилия поворота не может быть и речи, а обратная связь вообще не предусмотрена.

Лицевая часть устройства испещрена всевозможными органами управления. В их числе — 15 кнопок, 4-позиционный D-Pad и три поворотных переключателя. Вверху располагается индикатор оборотов двигателя. Увы, все эти элементы оказываются при деле лишь в онлайновом автосимуляторе **Simraceway**. В прочих играх тахометр и два переключателя, ответственных за настройку ассистентов движения, недоступны. Сзади у руля расположены четыре лепестка. Два из них, цифровые, нужны для переключения передач. Другая пара, аналоговая, заменяет педали.

Корпус новинки выполнен из пластика, места хвата покрыты прорезиненным материалом. Контроллер совместим только с ПК и для связи использует обычный USB-кабель.

ВСЕГДА В ФОКУСЕ

Lytro Camera

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 1,5 дюйма (128x128), ЖК, сенсорный
- **Матрица:** LFS, 11 мегалучей
- **Оптический зум:** 8x
- **Вспышка:** нет
- **Форматы фотографий:** LFP
- **Разрешение снимка:** 1080x1080
- **Встроенная память:** 8/16 Гб
- **Карты памяти:** нет
- **Интерфейсы:** micro-USB
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Размеры:** 11,2x4,1x4,1 см
- **Вес:** 214 г
- **Цена:** 13 000 рублей

Маленькая фирма **Lytro**, кажется, совершила революцию на рынке цифровых камер. В то время, как в обычных фотоаппаратах необходимо фокусировать оптику на определенном объекте, **Lytro Camera** позволяет снимать, не задумываясь о положении линз.

Внешне новинка напоминает брусок с квадратным сечением, на одном конце располагается объектив, на другом — 1,5-дюймовый тачскрин с разрешением 128x128. Корпус устройства выполнен из металла и частично покрыт прорезиненным материалом. Из органов управления присутствуют кнопки включения, спуска затвора и емкостный слайдер для настройки 8-кратного зума.

Оптическая система характеризуется не количеством мегапикселей, а числом световых лучей, улавливаемых сенсором. Для необычного кубика этот показатель равен 11 миллионам. Такого значения хватает, чтобы делать фотографий со скромным разрешением 1080x1080. Кроме того, матрица сильно «шумит» при слабом освещении, а вспышка не предусмотрена.

Готовые файлы хранятся в собственном формате LFP. Подводка фокуса и преобразование в привычный JPG осуществляется на компьютере посредством фирменной утилиты, которая на момент написания работала только под **Mac OS X**.

Производитель предлагает три варианта камеры, которые различаются цветом и объемом памяти: у голубой и серой он равен 8 Гб, у красной — 16 Гб. Вместимость составляет 350 и 750 снимков соответственно.

Несмотря на революционность, Lytro Camera — это скорее любопытная игрушка, нежели фотоаппарат для повседневного использования. Тем не менее потенциал у технологии есть.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX, E-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних + 2 док-станции
- **Отсек 2,5 дюйма:** 1 внутренний
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 200-мм (красная подсветка) спереди, 200-мм сверху, 140-мм сзади
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x 3,5-мм джек
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, кнопка отключения подсветки
- **Максимальная высота кулера:** 196 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 354 мм (без корзины для HDD — 463 мм)
- **Размеры:** 25,2x53x57,9 см
- **Вес:** 10,5 кг
- **Цена:** 5000 рублей

МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

Cooler Master HAF XM

Cooler Master HAF X — отличный Full Tower для энтузиастов, но многим он кажется слишком большим и дорогим. В качестве альтернативы производитель выпустил **HAF XM**.

Основная часть выполнена из толстой стали, а перфорированная передняя панель отлита из пластика. Левая стенка с крупной вентиляционной решеткой фиксируется удобной защелкой, правая — винтами. Младший HAF выкрашен в черный цвет как снаружи, так и внутри. Формально новичок относится к классу Middle Tower, но это не мешает ему поддерживать платы E-ATX, а пространства для видеокарт и кулера у HAF XM даже больше, чем у прародителя!

У корпуса три 5,25- и восемь 3,5-дюймовых отсеков. Места под HDD поделены между парой съемных корзин и двумя док-станциями, позволяющими подключать SATA-винчестеры, не снимая боковые крышки. Все контейнеры для жестких дисков комплектуются безвинтовыми креплениями и совместимы с 2,5-дюймовыми устройствами. Отметим, что SSD или мобильный HDD можно прикрутить к поддону материнки с обратной стороны.

Базовая система охлаждения — 200-мм вентиляторы спереди и сверху и один 140-мм сзади. Лицевой ветродуй оснащен красными светодиодами. Максимальный воздушный поток достигается установкой еще трех «карлсонов»: пары 200-мм на верхнюю и боковую стенки и одного 120-мм на корзину для HDD. В отсутствие «двухсоток» можно использовать вертушки меньшего диаметра.

На панели ввода-вывода, помимо привычных «Power» и «Reset», присутствуют четыре порта USB (два из них стандарта 3.0), разъемы для гарнитуры и кнопка отключения подсветки. Рядом располагается прорезиненное углубление для складирования мелочи.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 2 дюйма (320x240), ЖК
- **Объем памяти:** 8 Гб
- **Частотный диапазон:** 20-20 000 Гц
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, WAV
- **Форматы видео:** MP4, WMV
- **Формат графики:** JPEG
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, док-коннектор
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время зарядки:** 3 ч
- **Время автономной работы:** аудио — 50 ч (для проводных наушников), видео — 10 ч
- **Дополнительно:** FM-приемник, диктофон, Bluetooth-модуль, наушники Sony MDR-NWBT10
- **Размеры:** 4,4x9,8x0,8 см
- **Вес:** 57 г
- **Цена:** 6500 рублей

МУЗЫКА БЕЗ ПРОВОДОВ

Sony Walkman NWZ-S764BT

Компания **Sony** пополнила линейку плееров **Walkman**, добавив в S-серию аппарат под названием **NWZ-S764BT**. Внешне новинка похожа на прошлогодний **NWZ-S754**: металлический корпус слегка преобразился, но остальные элементы остались прежними. Лицевая панель занята 2-дюймовым дисплеем и 7-кнопочным пультом управления, а на торцах располагаются аудиовыход, док-коннектор да кнопки блокировки и громкости.

Визитная карточка Walkman — высокое качество звука. В NWZ-S764BT оно присутствует, однако с lossless-форматами плеер, увы, не дружит — понимает лишь MP3, WMA и WAV. При этом он умеет проигрывать видео, но, учитывая размер экрана, пользоваться этой функцией придется не часто. В отличие от прошлой модели, у NWZ-S764BT есть Bluetooth-модуль и встроенный микрофон.

Индекс «BT» в названии означает, что плеер комплектуется не обычными «затычками», а внутриканальными **Sony MDR-NWBT10**, работающими по Bluetooth. Как и все беспроводные наушники, они требуют регулярной подзарядки (батареи хватает на 4 часа), при этом в качестве источника питания может использоваться сам Walkman — аккумулятор у него выносливый.

Объем памяти NWZ-S764BT составляет 8 Гб, однако в арсенале Sony есть модели на 4 (**NWZ-S763BT**) и 16 Гб (**NWZ-S765BT**). Варианты с проводными наушниками прописали под теми же именами, но без индекса «BT».

НОМЕР ОДИН

Тестирование планшетного компьютера Apple iPad

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** IPS, 9,7 дюйма (2048x1536), LED-подсветка
- **Процессор:** Apple A5X (Cortex A9 (1 ГГц)
- **Видеокарта:** GPU PowerVR SGX543MP4 (250 МГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16/32/64 Гб
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, GSM/HSDPA/LTE
- **Навигация:** GPS, ГЛОНАСС (только в версии с 4G)
- **Разъемы:** фирменный порт, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 11 560 мАч
- **Операционная система:** Apple iOS 5.1
- **Камеры:** основная — 5 Мп, фронтальная — 0,3 Мп
- **Габариты:** 24,1x18,6x0,9 см
- **Вес:** 662 г
- **Цена на апрель 2012 года:** от 20 500 рублей

Рассказывать о новых устройствах **Apple** всегда сложно. Вроде бы все по-прежнему, а железка воспринимается совсем по-другому и продается миллионными тиражами. Вот свежий **iPad**: внешне почти как первая версия, процессор годичной давности, поменяли матрицу, видеокарту и модуль связи. Сделай такое какой-нибудь другой производитель — никто бы и не заметил. Новинка Apple в первые дни продаж разошлась в количестве трех миллионов экземпляров.

Явление

И ведь, что самое странное, из всех перечисленных нововведений реально впечатляет лишь экран, подогнанный под стандарты **Retina**. Основной смысл этой технологии — разместить на дисплее столько пикселей, чтобы глаз не мог различить отдельные точки. Для этого Apple установила IPS-матрицу с огромным разрешением в 2048x1536, в два раза выше, чем у предыдущих iPad. Разница с предшественниками налицо.

Изображение стало настолько четким, что не верится, что перед тобой обычный дисплей. Шрифты, кнопки и иконки при любом масштабе смотрятся так, словно отпечатаны на первоклассной бумаге. Существенно прокачались и игры. Обновленные **Infinity Blade 2**, **Mass Effect: Infiltrator** и **Asphalt 6** выглядят просто потрясающе, никакого алиасинга.

К сожалению, касается это пока переработанных приложений. Многие программы еще рассчитаны на 1024x768 и с высоким разрешением дружить отказыва-

ДОЛОЙ ЦИФРЫ

Маркировка железа у Apple очень странная. Все новые ноутбуки называются просто MacBook Pro или Air. Домашние компьютеры — iMac. Плееры — iPod nano/touch/shuffle. И никаких вам цифр. Да, выглядит стильно, но покупать нужную модель с каждым годом все сложнее. От традиции купертиновская компания отступила только с iPhone и iPad, которые получали числа после названия. С новым iPad благое начинание кануло в Лету. Как отличать таблетки от старых поколений — проблема покупателей. В магазинах новинки помечают как iPad 3, 4G или New.

ются. В некоторых случаях (журнал Wired) можно было заметить интересные казусы. Основное содержание перерисовали, фотографии и тексты получились превосходными, а вот рекламные макеты подтянуть не успели, и они буквально разваливались на квадратики. Конечно, это вопрос времени (когда вы будете читать эти строки, разработчики все исправят), но неподготовленность даже крупных компаний все-таки забавляет.

Кто последний?

Для нормального функционирования дисплея Apple нарастила мощность начинки. Процессор трогать не стала, его взяли с iPad 2 — двухъядерный кристалл на ядрах **ARM Cortex A9** частотой 1 ГГц. А вот графическую систему улучшили. За красоты отвечает четырехъядерный чип **PowerVR SGX543MP4** скоростью 250 МГц. Добавилось и оперативной памяти — с 512 до 1024 Мб. Насколько такое обновление соответствует современным реалиям? Трудно сказать. Толковых кросс-платформенных бенчмарков не существует, так что измерить разницу в цифрах невозможно. По чисто субъективным впечатлениям, работает iPad как и его предшественник: открывается все быстро, ничего не тормозит. В общем, для нужд имеющегося в App Store софта возможностей хватает с избытком.

А вот с чем Apple не справилась — с энергопотреблением. Чтобы таблетка жила привычные десять часов, пришлось установить огромный аккумулятор емкостью почти 12 000 мАч, что значительно превысило показатели не только планшетов, но и ноутбуков.

При этом более мощной зарядки не выпустили — в комплекте «старый» адаптер на 10 Вт. Заряжается от него батарейка в два раза дольше своих прародителей, а уж о питании от USB лучше вообще забыть. Вроде минус небольшой. Но если раньше, отправляясь в поездку, ЗУ можно было не брать, положившись на лэптоп и USB-кабель, то теперь такой фокус не пройдет.

Улыбочку

Встроенная камера в планшете значит не так много, как в телефоне. Тем не менее Apple решила улучшить и эту деталь. В первых iPad она не выдерживала никакой критики, сейчас же щелкает не хуже iPhone 4 — честные 5 Мп. Фронтальная матрица, для видеозвонков в FaceTime и Skype, осталась прежней — выдает картинку 640x480 и сносно работает при плохом освещении.

Универсальный голосовой помощник Siri, который стал самым обсуждаемым нововведением iPhone 4S, на iPad не появился. В наличии только функция диктовки. Устроена она элементарно: нажимаете кнопку на клавиатуре, делаете запрос (погода, имя человека из адресной книги, название приложения), ждете распознавания и получаете результат. Получается хорошо, особенно когда пользуешься в тихой обстановке, но все же это не Siri.

Объем встроенной памяти без изменений. Есть варианты на 16/32/64 Гб с Wi-Fi или с Wi-Fi+4G. Какой брать? Тут каждый решает сам. Со своей стороны скажем, что рассматривать лучше старшие модели. Программы, оптимизированные под Retina, могут занимать и по 700, и по 1500 Мб, так что место забивается с катастрофической скоростью — 16 Гб, скорее всего, не хватит.

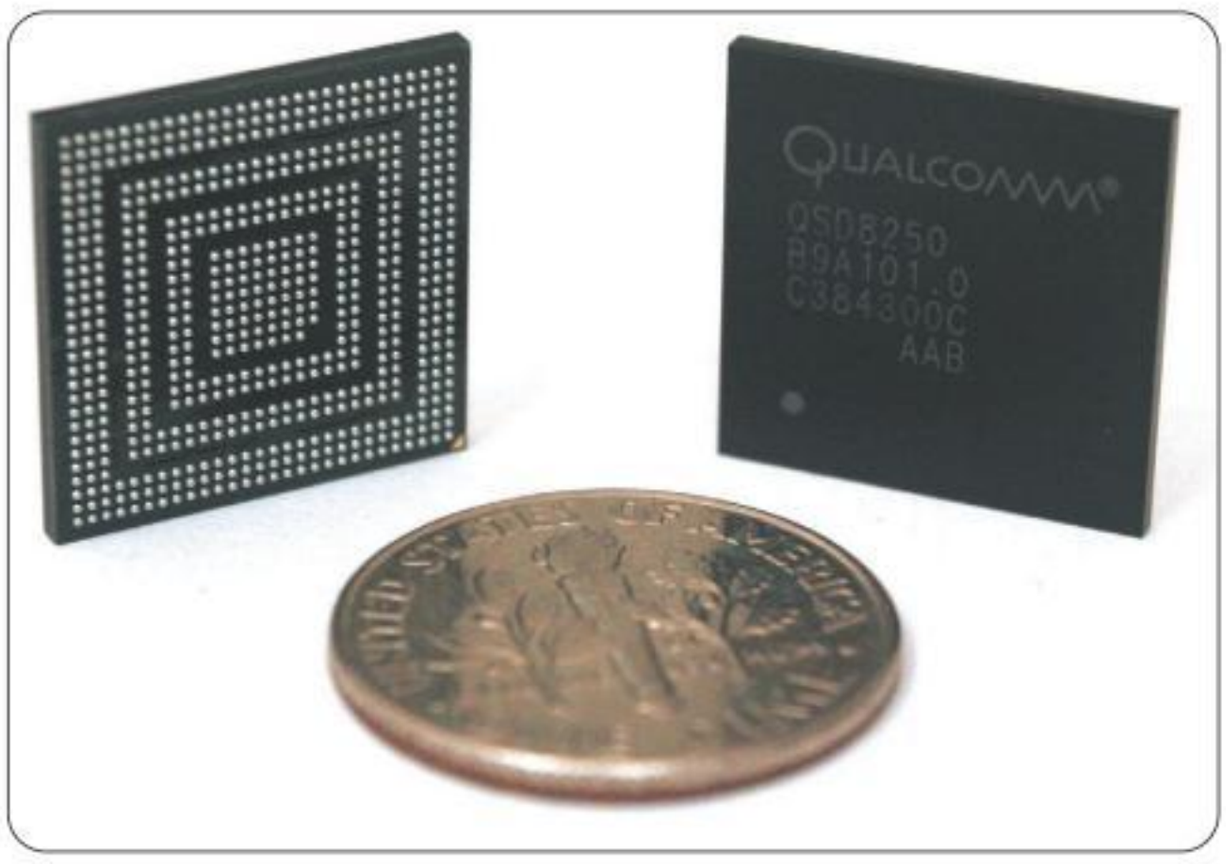
Отдельной строкой отметим поддержку связи четвертого поколения. Официально она есть, и ее активно рекламируют. Однако работает 4G исключительно в США, наши частоты, которые обеспечивают компании Yota и «МегаФон», в списке не значатся. Грубо говоря, несмотря на обнадеживающую надпись на коробке, видеть iPad будет только 3G.

МИЛЛИОНЫ

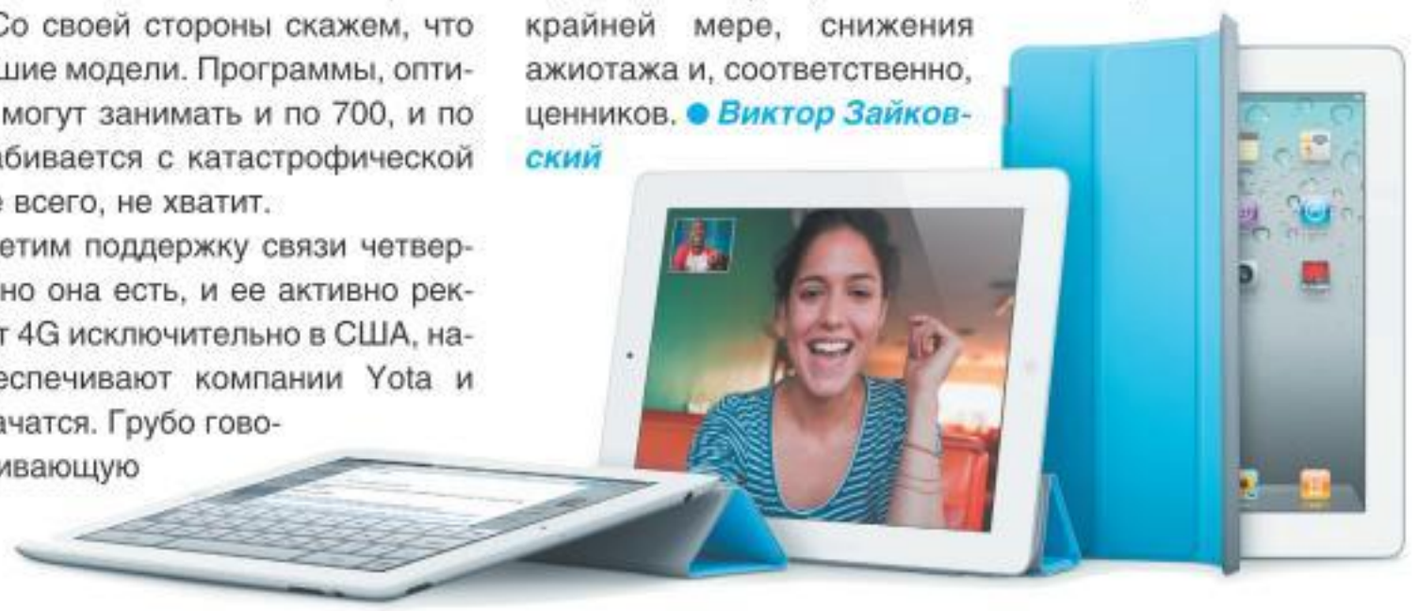
Apple — уникальная компания. В то время как практически весь железный рынок продает гигабайты, мегагерцы и очки в бенчмарках, «яблочники» умудряются вообще не обращать на это внимание. Сложно отыскать человека, купившего iPad из-за двухъядерного процессора или 64 Гб встроенной памяти. Разработчики делают акцент на рабочей среде.

Apple сумела создать невероятно удобную и продуманную инфраструктуру. В App Store присутствуют тысячи приложений на любой вкус и цвет, есть подписки на журналы, игровое сообщество Game Center, продажа музыки. Да и сама iOS предлагает массу вкусностей, среди которых система электронных сообщений iMessage, облачная платформа iCloud, видеосвязь FaceTime.

Да, в плане дизайна iPad, может, и уступает тем же **ASUS Transformer Prime** или **Sony Tablet S**, но вот по количеству и качеству доступного софта он выше их на голову. Не сказать чтобы на Android всего этого не было, но местный «Маркет» организован из рук вон плохо. Нет четкого разделения на категории, затруднен поиск, ну и, конечно, слишком много мусора.



Apple снова совершила пусть и маленькую, но революцию. Пока конкуренты думают о выпуске таблеток с матрицами 1920x1080, iPad получил шикарный Retina-дисплей с разрешением 2048x1024. Технические характеристики? Да, возможно, текущие лидеры в Android-сегменте будут быстрее. Но кого это волнует? Приложения все равно только из App Store, и идут они идеально. Стоит ли покупать iPad? Хороший вопрос. Если вы уже прониклись «яблочной» экосистемой, то определенно да. Если нет — есть смысл подумать над Android, у него тоже имеются свои интересные особенности и преимущества вроде большей открытости и виджетов. Тем, у кого уже есть iPad, мы скажем так. Первую версию планшета точно надо поменять, владельцам второй можно повременить. Разница не настолько большая, и вполне реально дождаться следующего поколения или, по крайней мере, снижения ажиотажа и, соответственно, ценников. ● ***Виктор Зайковский***



+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность
+ лучший экран
+ отличная автономность
+ множество приложений

— МИНУСЫ —

– дисплей меньше, чем у конкурентов
– устаревший дизайн
– большой вес

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ

Магазин ***xmania.ru*** за предоставленный на тест iPad

ТРИ В ОДНОМ

Тестирование технологии AMD Eyefinity

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Впервые Eyefinity представили с видеокартой Radeon HD 5870. NVIDIA сумела ответить собственной технологией 3D Vision Surround только с GTX 480, да и то потребовала для этого две платы в режиме SLI. На GTX 680 это условие отменили.

Не все игры корректно работают с тремя мониторами. К примеру, в **Resident Evil 5** нужное разрешение появилось, но развернуться в него программа не смогла.

Рамки экранов практически не мешают во время игры, так как в основном смотришь только на основной дисплей. Проблемы появляются в режимах 2x1 или 6x2: перекрестие прицела попадает аккурат между рамками, и играть становится невозможно.

Мы часто говорим, что видеокарта поддерживает технологию **AMD Eyefinity** или **NVIDIA 3D Vision Surround**. Сегодня мы подробно расскажем, что это такое, как работает, подключается и стоит ли вообще заморачиваться и тратить нескромную сумму на три дисплея и дорогую плату. Экспериментировать будем с **Radeon HD 7970** и **iiyama ProLite X2775HDS**.

Начало

Суть Eyefinity — возможность превратить несколько мониторов в одну большую панель с огромным разрешением. Конфигураций есть множество. Самая простая — два экрана (2x1). Максимальная — шесть, установленных в два ряда друг над другом (3x2). Допускаются и промежуточные компоновки: к примеру, 5x1 или 3x1. Оптимальной считается последняя, на ней мы и остановились.

На словах организовать все просто. Берем мощную карту, достаем дисплеи, опутываем проводами — и вперед, к новым впечатлениям. В жизни, как обычно, черт ногу сломит.

Разведка

Первое, о чем надо знать, — мониторы. В принципе, Eyefinity до лампочки, что вы устанавливаете, древние ЭЛТ или плазму. И технологии безразлично, каких габаритов ваши устройства. Только вот при объединении система упрется в самую слабую матрицу. Если две держат 1920x1080, а одна 1280x1024, то заработают они в последнем. Нюанс есть и с физическими размерами. Поставите рядом одну 17- и парочку 24-дюймовок — выглядеть это будет, мягко говоря, не очень. Водрузите на стол 27- и две 24-дюймовых модели — разницы не заметите.

Выводы такие. Если собираете все с нуля, то наилучшим выбором станет покупка трех одинаковых матриц. Одна уже есть — рассматривайте варианты с идентичной диагональю и разрешением. Еще немаловажный фактор — наличие места. Его понадобится неприлично много. Перед осуществлением задуманного не постесняйтесь, возьмите рулетку и прикиньте, сколько и каких дисплеев у вас поместится.

А теперь ракета

Следующий пункт — видеокарта. Официально Eyefinity поддерживают все Radeon начиная с **HD 5400**. Новость хорошая, но с реальностью имеет мало общего. При использовании трех Full HD-матриц общее разрешение составит 5760x1080! Думаете, HD 5400 справится с такой нагрузкой? Правильный ответ — нет. Для комфортной игры на максимальных настройках придется брать топовых представителей AMD. Максимум — добавлять к плате среднего сегмента еще одну в режиме CrossFireX.

Важный момент — набор видеовыходов. На ведущей карте должно быть как минимум пара DVI (или DVI + HDMI) и DisplayPort. Это обязательное требование AMD, которое касается и CrossFireX. Связано это с хитрым способом передачи изображения.

Джунгли

Коммутация Eyefinity — та еще засада. По логике, имея пару DVI и HDMI, свободно подключаем к ним мониторы стандартными кабелями и наслаждаемся полученным эффектом. Однако после того, как мы соединили все по этой схеме, включились у нас только два экрана. Оказалось, передать большую картинку по привычным интерфейсам нельзя. Третья и последующие матрицы должны получать данные через DisplayPort. У iiyama ProLite X2775HDS его не было.

Проблема решилась с помощью переходника XFX Mini DisplayPort-to-DVI. Тут надо сделать отступление. Такие провода делятся на два типа: пассивные и активные. Поддерживаются исключительно последние, и найти их на нашем рынке очень сложно. Мало того, в ходе проверки обнаружилось, что подавляющее большинство продавцов не в курсе о делении и при вопросе о нужной модели делают круглые глаза и крутят пальцем у виска.

Чтобы не потратить деньги зря, надо внимательно читать, что написано на коробке: обязана быть маркировка Active или кабель должен оснащаться дополнительным портом USB. Свои адаптеры выпускает большинство производителей видеокарт, так что можно ориентироваться на известные бренды, а также список сертифицированных компаний, опубликованный на сайте AMD.

Нудных поисков можно избежать, приобретя мониторы с поддержкой DisplayPort, только соответствующие кабели будут стоить в районе 1500 рублей. Плюс, если захочется конфигурацию более чем из трех матриц, придется докупить специальные MST-хабы, которые делят сигнал с DisplayPort.

Завершающий этап — настройка Catalyst Control Center. Тут все просто. Выставляется очередность дисплеев и исправляются искажения в местах соприкосновения экранов.

Впечатления

Ну а теперь о вкусном. Без преувеличения, Eyefinity — это самое невероятное, что мы видели за последнее время. Мимо панели длиной почти два метра не мог пройти ни один редактор.

Технология не растягивает изображение, а сообщает игре о наличии огромного монитора. В настройках появляются невиданные доселе разрешения; в нашем случае — 5760x1080 против прежних 1920x1080. На деле это означает широчайший угол обзора. В гонках видно не только руль и кусочек лобового стекла, но и торпеду, и левое зеркало. В World of Warcraft открывается все поле боя. В Anno 2070 удается следить за целым островом, не перемещая камеры.

Единственное — поначалу очень сложно играть. Экран создает огромную нагрузку на зрение. С непривычки уже через час чувствуется резь в глазах. Плюс от такой панорамы реально теряешься. Замечая что-то подозрительное на соседнем дисплее, автоматически поворачиваешь не только голову, но и своего персонажа, картинка при этом закручивается — и перестаешь понимать, куда надо смотреть. В такие моменты очень хочется вернуться к привычной схеме отображения.

Однако через пару-тройку дней привыкаешь — и отказываться от периферийного зрения нет никакого желания. Причин тому несколько. Первая: глубочайшее погружение в игру. Да, пусть на вторичные матрицы оглядываешься не чаще пары раз в пять минут, но зато они как бы отсекают внешний мир — вокруг видишь виртуальную реальность, а не стол и скучные стены. Вторая: огромное преимущество во время игры. Как обычно строится процесс, для примера, в **Battlefield 3**. Бежим мы по открытой местности, слышим шум по правому боку. Делаем движение мышкой, разворачиваемся, осматриваемся, возвращаемся — идем дальше. С Eyefinity достаточно просто скосить глаза, прямо как в жизни.

• • •

От срочной покупки набора останавливают несколько факторов. Первый — цена. Полный комплект обойдется минимум в 35 000 рублей за три приличных монитора и топовую видеокарту. Второй — наличие свободного места. Третий — сложность привыкания и огромная нагрузка на глаза. Однако, несмотря ни на что, игра на трех экранах оставляет неизгладимые впечатления. • ***Дмитрий Колганов***

Ни одно меню игры не рассчитано на сверхвысокие разрешения. На соседних экранах из-за этого отображается либо просто черный фон, либо обрезки основной картинки.

С HD 7970 была представлена Eyefinity 2.0. Если у мониторов есть встроенные динамики, то звук на них будет подаваться независимо. К примеру, можно раскидать по разным экранам собеседников в Skype и слышать их голоса с правильных сторон.

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ

Компанию **iiyama** за предоставленные мониторы

БИТВА КОРОЛЕЙ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 690

Месяц назад, в «Игромании» №5/2012, мы рассказывали о новой линейке видеокарт **NVIDIA**. На тот момент в ассортименте компании существовала всего одна плата — **GTX 680**, которая до сих пор стоит от 17 500 рублей. Готовя этот номер, мы настраивались на появление младших собратьев флагмана. Однако NVIDIA неожиданно выпустила GTX 690, оснащенную двумя чипами **GK104** (GTX 680) на свежей архитектуре **Kepler**.

Сюрприз

В том, что у NVIDIA не будет проблем с созданием двухпроцессорного образца, мы не сомневались. Кристалл **GK104** потребляет смешные для топа 190 Вт. По сравнению со SLI-связкой, GTX 690 потеряла совсем немного: базовая частота упала с 1006 до 915 МГц. При этом GPU Boost может вывести процессоры на 1019 МГц. В остальном характеристики соответствуют удвоенной GTX 680. Количество потоковых ядер — 3072 штуки, текстурнкиов — 256 TMU, блоков растеризации — 64 ROP. Памяти теперь не 2, а 4 Гб GDDR5, работающих на 6008 МГц.

Коммутация платы стандартна для двухъядерных моделей. Фактически на одном куске текстолита расположена пара независимых карт, соединенных мостом SLI (PLX). Единственное, что есть общего у установленных GPU, — десятифазная система питания. GTX 690 требует 300 Вт, обеспечиваемых двумя вилками PCIe 8-pin.

Роскошь

Обычно мы не обсуждаем внешний вид видеокарт, но для GTX 690 придется сделать исключение. Это настоящее произведение искусства. Внутренности защищены мощным алюминиевым корпусом со множеством скосов. Центральная часть выкрашена в черный цвет, боковые —

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 690	NVIDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970	AMD Radeon HD 6970	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 590
Ядро	Kepler	Kepler	Thaiti	Cayman	GF110	2x GF110
Количество транзисторов	2x 3,54 млрд	3,54 млрд	4,31 млрд	1,95 млрд	3 млрд	2x 3 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	40 нм	40 нм	40 нм
Количество потоковых процессоров	2x 1536 шт.	1536 шт.	2048 шт.	1536 шт.	512 шт.	2x 512 шт.
Частота графического ядра	915 МГц	1006 МГц	925 МГц	880 МГц	772 МГц	607 МГц
Частота потоковых процессоров	915 МГц	1006 МГц	925 МГц	880 МГц	1544 МГц	1214 МГц
Тип, объем памяти	GDRR5, 4 Гб	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 3 Гб	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 1,5 Гб	GDDR5, 3 Гб
Частота памяти	6008 МГц	6008 МГц	5500 МГц	5500 МГц	4008 МГц	3414 МГц
Шина данных	2x 256 бит	256 бит	384 бит	256 бит	384 бит	2x 384 бит
Количество текстурных блоков	2x 128 шт.	128 шт.	128 шт.	96 шт.	64 шт.	2x 64 шт.
Количество блоков растеризации	2x 32 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.	46 шт.	2x 46 шт.
Энергопотребление	300 Вт	195 Вт	250 Вт	250 Вт	244 Вт	365 Вт
Длина платы	280 мм	250 мм	270 мм	270 мм	267 мм	280 мм
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на январь 2012 года	35 999 рублей	17 500 рублей	16 000 рублей	10 000 рублей	12 500 рублей	23 500 рублей

ХОРОШАЯ КОМПАНИЯ

Архитектура Kepler очень похожа на свою предшественницу Fermi. Кристалл разбит на четыре здоровых кластера (Graphics Processing Cluster), каждый из которых несет один растеризатор и два SMX. Последние содержат 192 потоковых процессора, 16 текстурников и 32 набора специальных операций. В итоге GK104 заряжен 1536 CUDA-ядрами, 128 TMU, 8 PolyMorph Engine, отвечающих за тесселяцию, и 32 ROP. С памятью кристалл связывают четыре чипа с суммарной пропускной способностью 64 бит.

С приходим Kepler в арсенале NVIDIA появилось много интересных технологий. Самая заметная — GPU Boost, автоматически разгоняющая камень, если есть запас по TDP. Из остальных стоит отметить поддержку 3D Vision Surround на одной видеокарте, новых методов антиалиазинга, адаптивной вертикальной синхронизации и наличие дискретного чипа кодирования видео NVENC. Подробнее обо всем этом можно прочитать в прошлом номере «Игромании» №5/2012 (см. «Ответный удар»).

покрыты тусклым хромом и оснащены прозрачными окошками из оргстекла. Ближе к панели ввода/вывода проштамповано «GTX 690». На левой грани разместилась светящаяся зеленым надпись «GeForce GTX».

Система охлаждения по сравнению с GTX 680 усилилась. Никаких простых кулеров на тепловых трубках — взамен стоят привычные испарительные камеры, дополненные никелированными алюминиевыми радиаторами. Активный элемент один — 90-мм вертушка по центру с крыльчаткой необычной формы, понижающей уровень шума. Набор видеовыходов странный. Есть три DVI и только один Mini DisplayPort — места для HDMI не нашлось.

Приехали

Для тестирования новинки мы собрали тестовый стенд на материнской плате **Gigabyte GA-X58A-UD3R**, воткнули в нее процессор **Intel Core i7-920** и накрыли его кулером **Cooler Master V6**. Оперативной памяти у нас было три планки **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц** по 2 Гб каждая. Операционную систему **Windows 7 Ultimate 64-bit** и пакет программ установили на твердотельный накопитель **Kingston SSDNow** объемом 64 Гб.

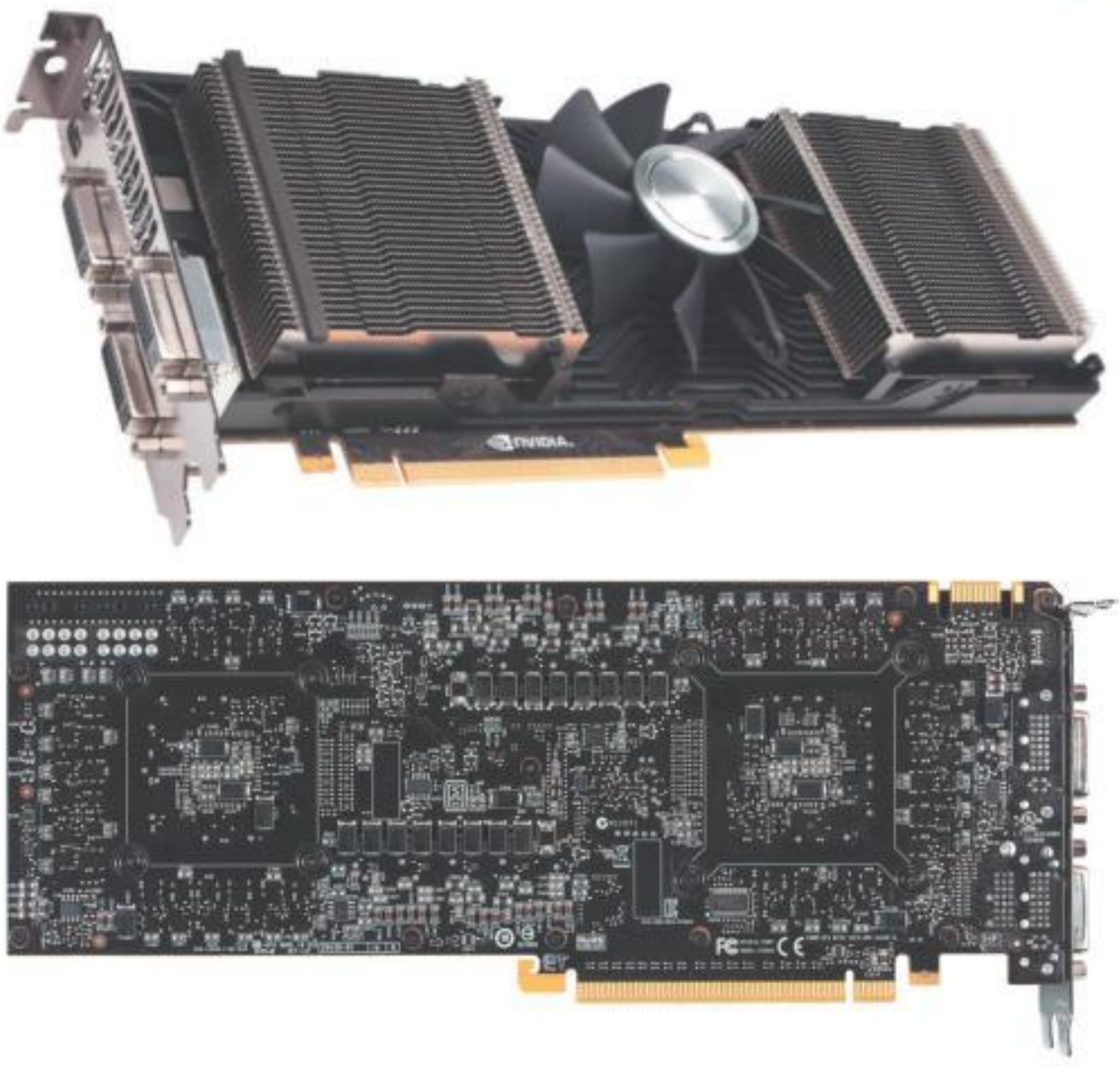
В качестве конкурентов взяли всю компанию флагманов: **GTX 680**, **580**, **590** и **Radeon HD 7970** с **HD 6970**. Сравнивали мы видеокарты в синтетических **3DMark11** и **Unigine Heaven Benchmark 2.5**, а также в трех играх: **Aliens vs. Predator**, **DiRT 2**, **Total War: Shogun 2**. С настройками не стеснялись: все на максимум, разрешение от 1680x1050, антиалиасинг — от 4x MSAA.

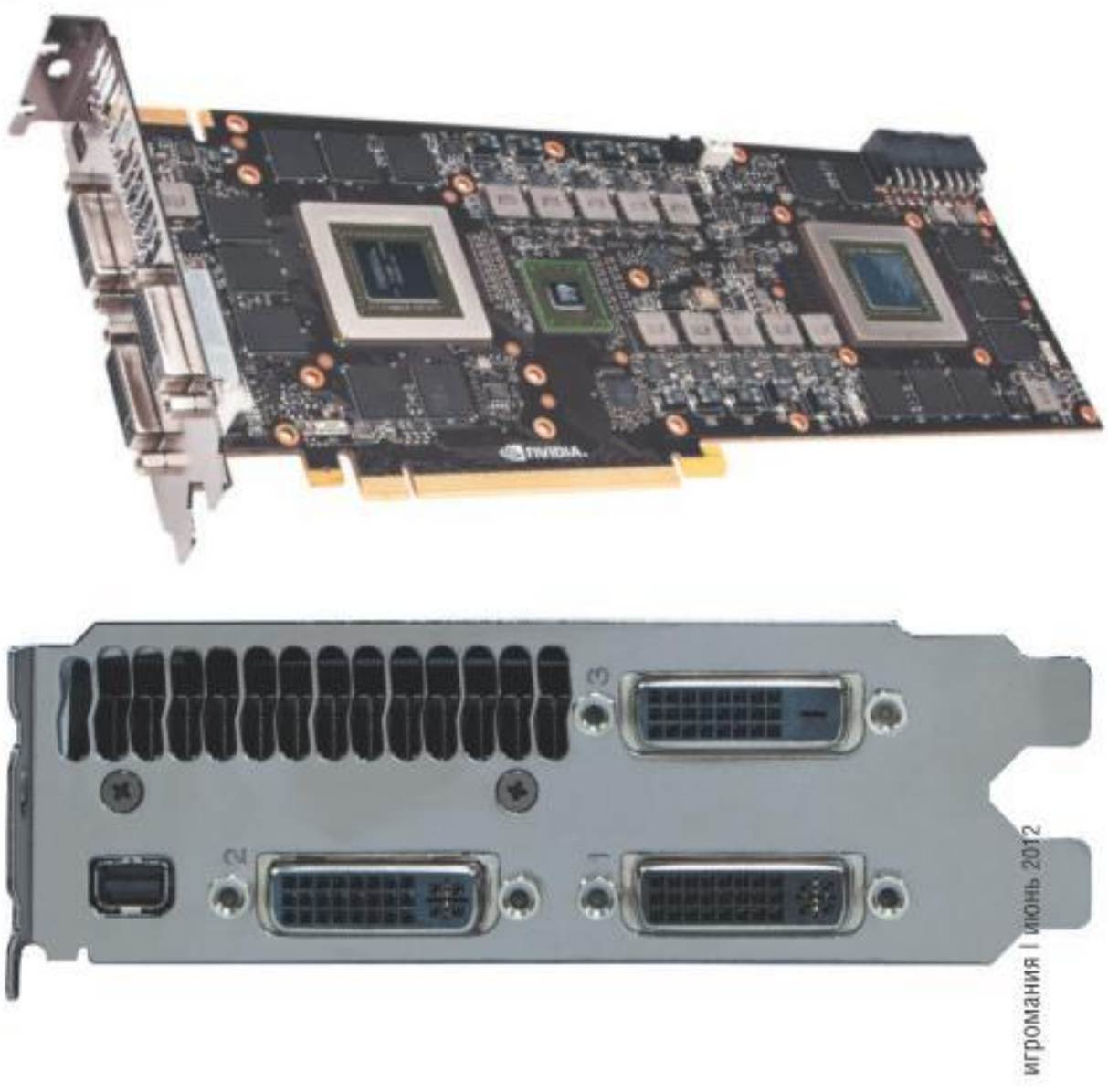
То, что GTX 690 окажется заметно быстрее соперников, мы понимали, но то, что в первом же бенчмарке, Unigine Heaven Benchmark 2.5, он принесет своему однокристальному брату 69%, — мягко говоря, было неожиданно. В то время как GTX 680 показывала 43,7 fps, GTX 690 выдавала ошеломляющие 74,2 fps. Следующим шоком стали результаты Aliens vs. Predator — 105,5 против 57,7 кадра в секунду. Существенно прибавила NVIDIA и в Total War: Shogun 2. В самом тяжелом режиме скорость увеличилась с 23,2 до 53,9 fps!

К сожалению, DiRT 2 не увидела двух GPU и работала с картой как с обычной GTX 680, но с пониженными частотами. Такая же ситуация у нас сложилась и с GTX 590. Как ни печально, но это особенность игры — в сочетании с определенным оборудованием она отказывается нормально загружать второй GPU.

●●●

Если с GeForce GTX 680 мы еще сомневались, называть ли NVIDIA новым королем видеокарт, то с выходом GTX 690 мы можем твердо сказать: компания выпускает самые быстрые платы в мире. Стоят они, конечно, от 35 999 рублей за штуку, но если вы не хотите стеснять себя в настройках и разрешениях, то это единственный выбор. ● *Дмитрий Колганов*





Синтетические тесты

3DMark11

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 690	**16 588**	**5308**	**10 635**	**100%**
NVIDIA GeForce GTX 680	9659	5286	7930	74%
XFX R7970 Double Dissipation (925/5500 МГц)	7326	5210	6603	62%
VTX Radeon HD 6970	5506	5200	5367	50%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	6182	4653	5746	54%
Point of View GeForce GTX 590	9729	5287	7922	74%

Unigine Heaven Benchmark 2.5

Модель видеокарты	FPS	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 690	**74,2**	**1868**	**100%**
NVIDIA GeForce GTX 680	43,7	1102	59%
XFX R7970 Double Dissipation (925/5500 МГц)	32,6	822	44%
VTX Radeon HD 6970	24,1	606	32%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	29,6	747	40%
Point of View GeForce GTX 590	46,9	1181	63%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 690	NVIDIA GeForce GTX 680	XFX R7970 Double Dissipation (925/5500 МГц)	VTX Radeon HD 6970	ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	Point of View GeForce GTX 590
Aliens vs. Predator (DX11)						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	**146,3**	69,5	76,6	61,1	63	94,3
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**118,9**	64	65,9	57,7	53,3	81,3
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	**128,7**	71,8	68,9	55,1	56,7	85,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**105,5**	57,7	59,2	51,1	48	73,5
%	**100%**	53%	54%	45%	44%	67%
DiRT 2 (DX11)						
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	116,4	**124,1**	98	78,5	125,2	117,8
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	101,5	119,9	89,1	75,5	116,3	**122,9**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	104,2	**121,5**	89	76	117,5	119,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	102,9	**121**	83,5	73,7	109,9	**121**
%	100%	**114%**	85%	71%	110%	113%
Total War: Shogun 2 (DX11)						
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	53,5	42,8	42,1	39,7	39	**59,6**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	52,6	27,8	28,6	29,9	30	**57,2**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**54**	36,9	34,3	34,9	34,4	53,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**53,9**	23,2	24,9	26	29,3	41,3
%	**100%**	61%	61%	61%	62%	99%

ЗОМБИ АТАКУЮТ

Запуск GeForce GTX 690 — один из самых запоминающихся в нашей практике. Официально о плате объявили 29 апреля, в рамках фестиваля GeForce LAN/NVIDIA Game Festival 2012, прошедшего в Шанхае. Однако прессу к этому событию начали готовить заранее. Примерно за неделю к нам в офис приехал курьер с посылкой из NVIDIA. В фирменном пакетике был… гвоздодер с выгравированной надписью: «For use in case of zombies or…» («Использовать в случае появления зомби или…») и логотип компании. Пожав плечами, мы отложили инструмент в сторонку и стали ждать. Ситуация прояснилась через три дня, когда нам позвонили представители NVIDIA и пригласили к себе забрать еще одну посылку. Там нам вручили деревянный ящик с забитой гвоздями крышкой и надписью «Caution! Weapons grade gaming power» («Внимание! Игровая мощь как оружие»). Внутри, как вы уже наверняка догадались, лежала GeForce GTX 690.

БАРХАТНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Обзор чипсета Intel Z77 Express

В преддверии выхода архитектуры **Ivy Bridge** в **Intel** начали обновление чипсетов. Первой ласточкой стал **Z77 Express** — прямой потомок прошлогоднего **Z68**. Изучать его будем на примере материнской платы **Gigabyte Z77X-UD5H-WB WiFi**.

Семерка

Главная новость: впервые с появления **Core i7** под **X58 Express** разработчики не стали менять сокет. Новички оснащаются известным LGA1155 и обратно совместимы с кристаллами на базе **Sandy Bridge**.

По сравнению с прошлым поколением изменений в седьмой серии немного. Первое — наконец-то появилась поддержка USB 3.0, от которой производитель открещивался несколько лет. Быстрых портов мало, всего четыре штуки; еще десять поддерживают только вторую версию протокола. Следующее новшество связано с возможностями Ivy Bridge. Встроенное ядро может выводить изображение на три монитора.

В остальном — скукота. В списке значатся пара SATA Rev. 3, квартет из SATA 2, восемь линий PCIe 2.0 в плюс к контроллеру на камне и функция Intel Smart Response, позволяющая кэшировать на SSD часто используемые данные.

Внимание

В качестве живого примера Z77 Express мы взяли на тестирование материнку из mid-end-сегмента — Gigabyte Z77X-UD5H-WB. Компоновка стандартная. На черном текстолите сверху по центру распаян процессорный разъем. По правому боку разместились четыре DIMM под DDR3 частотой до 2400 МГц. Система охлаждения — три аккуратных синих радиатора, закрывающих южный мост, и элементы питания по периметру сокета.

С жесткими дисками работает как Z77, так и чип **Marvell 88SE9172**. В сумме можно подключить пять устройств по SATA Rev. 3, а еще четыре повесить на SATA 2. В наличии слот mSATA для установки миниатюрного SSD под технологию Smart Response.

Поколдовали в Gigabyte и над набором USB. В помощь чипсету стоят два высокоскоростных хаба **VIA VL810**. Таким образом, USB 3.0 тут восемь — правда, полноценных только четыре, выведенных на заднюю панель. Остальные, расположенные на плате, делят шину по мере загруженности.

Под графическую систему отведено три PCIe x16, соединенных по схеме x16+x8+x4, и столько же PCIe x1. Есть и старинный PCI. При использовании двух и более видеокарт на материнку придется подать дополнительное питание. В отличие от старых моделей подключается оно не по MOLEX-разъему, а по современному SATA (ATX4P).

Лицом к народу

Панель ввода/вывода получила четыре USB 3.0, пару USB 2.0, FireWire и eSATA. Для подключения дисплеев выделены D-sub, DVI, HDMI и DisplayPort с поддержкой разрешения до 2560x1600. Если работать предполагаете с дискретной платой, то наличие выходов позволит задействовать технологию **Lucid Virtu** — объединение сил внешнего и встроенного GPU. А вот древние мышки и клавиатуры в Z77X-UD5H-WB втыкать некуда — PS/2 нет.

Под звук стоят шесть 3,5-мм джеков и S/PDIF-out, управляемые чипом **Realtek ALC898**. За связь отвечают сразу два LAN-порта: один поддерживается логикой Z77, второй — контроллером **Atheros**. С нашей версией материнки поставлялась и отдельная Wi-Fi-карта с протоколом 802.11n, Bluetooth и интерфейсом PCIe x1.

Полный вперед!

Собрать компьютер на Z77X-UD5H-WB просто. Основные контакты находятся на приличном расстоянии друг от друга. Так что без проблем помещаются и самые «толстые» кулеры, и планки оперативки с высоким охлаждением. Пожалуй, единственная претензия — видеокарты с массивными СО всегда перекрывают соседние порты.

Схема разгона процессоров на Z77 Express не поменялась — доступны только множители. В помощь оверклокерам Gigabyte установила клавиши старта, перезагрузки и сброса CMOS, а также дисплей с POST-кодами. Есть тут и площадки для прямого замера напряжения на компонентах системы. Ну и, разумеется, традиционный двойной BIOS с красивой оболочкой UEFI.

●●●

Чипсет Z77 Express, прямо скажем, не впечатлил. Появление USB 3.0 и поддержки трех мониторов — не то, ради чего стоит срочно менять материнку. Отметим, что в продажу также поступили наборы логики **Z75** и **H77**. Первый не поддерживает Smart Response, второй — разгон по множителю.

Что касается рассмотренной Gigabyte Z77X-UD5H-WB — это отличный выбор для тех, кто собирает компьютер с нуля. Есть все нужные разъемы, поддерживается огромное количество технологий, ну и, конечно, в наличии множество портов для будущих апгрейдов. Обойдется такая плата в 7500 рублей. ● *Александр Шаронов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel Z77 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Socket LGA1155 Core i7/i5/i3
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/2400 МГц, до 32 Гб
- **Графические разъемы:** 3x PCIe 2.0 x16 (x16+x8+x4)
- **Слоты расширения:** 3x PCIe x1, PCI
- **Дисковая подсистема:** 5x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, eSATA, mSATA
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC889, 8 каналов
- **Задняя панель:** 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x LAN, S/PDIF, eSATA, FireWire, аудио, D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x244 мм
- **Цена на апрель 2012 года:** 7500 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ много дополнительных портов
+ хорошая эргономика
+ поддержка всех функций Ivy Bridge

— МИНУСЫ —

– высокая цена
– нет PS/2
– не все порты USB 3.0 работают на полной скорости

ПРЯМОЙ ЭФИР

Тестирование устройства видеозахвата AVerMedia Game Broadcaster HD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Максимальное разрешение видео:** 1080p
- **Форматы видео:** MPEG-2, AVI (VP70, XviD MPEG-4), WMA, VMW, H.264, iPod, iPhone, iPad, AppleTV
- **Разъемы:** компонентный, HDMI
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Поддерживаемые системы:** Windows XP/Vista/7
- **Цена на апрель 2012 года:** 4500 рублей

В «Игромании» №4/2012 мы протестировали устройство видеозахвата **AVerMedia Game Capture HD** (см. «Одной кнопкой»), маленькую коробочку записывающую видео с консолей нажатием одной клавиши. Существенный минус у нее был только один: чтобы получить отснятый материал, необходимо извлечь накопитель и подключить его к компьютеру. При частом использовании — сильно напрягает. Сейчас мы расскажем о еще одной железке от AVerMedia, но на этот раз — о дискретной плате, которая работает напрямую с жестким диском и способна транслировать поток в интернет.

Семерка

AVerMedia Game Broadcaster HD — аккуратная карточка, которая уместится даже в низкопрофильном HTPC. На вытянутом кусочке текстолита распаяно несколько больших микросхем да пара модулей оперативной памяти DDR2. Определить используемые чипы нам не удалось. Под фирменными наклейками на кристаллах скрывается лишь заводская маркировка. Связь с системой осуществляется по PCIe x1. Из интерфейсов есть полноразмерный HDMI и D-sub, для последнего в коробке нашелся переходник на компонентные гнезда.

Подготовка к работе занимает пять минут. Втыкаем Game Broadcaster HD в материнку, крепим болтиком к корпусу и стартуем ПК. Windows находит новую железку, ставит стандартные драйвера и успокаивается. Следующий шаг — комплектное ПО **AVer MediaCenter 3D**.

При первом знакомстве нас встречает мастер установки, в котором надо указать устройство записи и страну проживания для определения телевизионного формата (в России — SECAM). Дальше выкидывают в основное меню. Тут пять опций: захват, настройки, видео, музыка, фотографии. Последние три — обычные плееры. Остальные — наши рабочие инструменты.

Камера, мотор!

Game Broadcaster HD предоставляет массу способов получить видео. Можно граббить в реальном времени, делать отложенный запуск или расписывать действия на месяцы вперед. Собственно, сам процесс выглядит просто. Выбираем, с какого входа забирается картинка, и нажимаем кнопку «Rec». Как закончили — клавишу «Stop». Все, фильм сохранен в заранее указанной папке.

Куда ответственнее — подготовка. Если интересуют консоли, то необходимо определиться с соединением: аналоговое с компонентного кабеля или цифровое через HDMI. С последним будьте поаккуратнее. У Game Broadcaster HD нет HDCP (защита от копирования), которой оснащаются новые ревизии PlayStation 3 и Xbox 360. А это значит, что часть контента может дойти до Windows в виде черного экрана. При работе с ПК достаточно соединить плату с пустующим выходом на видеокарте и выставить клонирование дисплеев.

Для снятия звука с компьютера хватает выбора аудиокарты как источника. С приставками и аналоговым подключением надо тянуть провод к разъему микрофона: в комплекте есть кабель с 3,5-мм джеками и переходник на RCA («тюльпаны»).

Особое внимание нужно обратить на формат записи. Софт поддерживает несколько контейнеров и кодеков, отличающихся степенью и качеством сжатия. Выбирать придется с оглядкой на возможности вашей системы. Мы экспериментировали на стенде с **Core i7-920**, 6 Гб оперативной памяти DDR3-1666 МГц и накопителем **Kingston SSDNow** на 64 Гб. Лучшим оказался кодек **XviD MPEG-4**. С его помощью получалось Full HD-видео предельной четкости. Однако захватить им игровой процесс не вышло — на плавное видео не хватило мощности. Оптимальным вариантом стал **H.264**, он свободно записывал в 1080p, показывал хороший уровень картинки и спасовал лишь в меню и на рабочем столе: иконки и текст получились смазанными.

Пусть все видят

Интересная функция Game Broadcaster HD — совместимость с **Adobe Flash Media Live Encoder**, кодером, который в реальном времени переводит изображение под интернет-формат. Зачем это нужно? Собрались вы рейдом в World of Warcraft убивать Смертокрыла и хотите продемонстрировать свой прогресс всему миру. Запускаете программу вроде **XSplit Broadcaster**, указываете источником героя нашего обзора и транслируете на выбранный сайт — к примеру, на ***twitch.tv***. Работает идеально, главное — трезво оценить пропускную способность своей сети и не пытаться протолкнуть видео 1080p на скорости в 2 Мбит/с.

●●●

AVerMedia Game Broadcaster HD — уникальная штука. Да, в отличие от GameCapture HD она сильно зависит от конфигурации компьютера. Но при этом предоставляет массу возможностей: разные режимы записи, выбор подходящего кодека, живые трансляции в интернете. Даже если вы не будете работать с консолями, железка окажется значительно лучше того же **Fraps**. Мы провели несколько тестов в **DiRT 2**. Включение Broadcaster HD снижает общую производительность примерно на 2-3 fps, запуск Fraps отъедает до 20 fps. ● ***Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ простая и гибкая настройка
+ поддержка множества форматов
+ есть HDMI

— МИНУСЫ —

– сильно зависит от конфигурации компьютера

ВЫСОКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ

Тестирование гарнитуры Razer Electra

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный/зеленый
- **Тип гарнитуры:** 2.0
- **Частотный диапазон:** 25-16 000 Гц (наушники), 100-10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 104 дБ (наушники), -44 дБ (микрофон)
- **Сопротивление:** 32 Ом (наушники)
- **Подключение:** 3,5-мм джек
- **Цена:** 2500 рублей

Мы привыкли, что гарнитуры для мобильных устройств — это небольшие наушники, не отличающиеся удобством и качеством звука. **Razer** представила свое видение этого направления. Модель **Electra** — закрытые мониторы, которые одинаково хорошо работают как с **PSP**, так и с компьютером.

Образец

Наушники очень симпатичные: большие «лопухи» на толстой дужке, сделанной из плотного гибкого материала. Та часть, что соприкасается с головой, обтянута легкой черной сеточкой. Верхушка обшита мягчайшим кожзаменителем кислотно-зеленого цвета и украшена фирменной надписью Razer. От коромысла вниз уходят две выдвигающиеся планки с белыми делениями. Через шарнир прикреплены корпуса динамиков с конусовидными излучателями и амбушюрами из кожзаменителя. Внутреннее пространство раковин оформлено зеленой тканью. При транспортировке Electra можно сложить.

Сидят мониторы хорошо. Чашечки немного загнуты внутрь, а амбушюры полностью охватывают уши. Настраивается конструкция под любую голову. Коромысло отлично растягивается, у дужек длинный ход, динамики поворачиваются как в горизонтальной, так и вертикальной плоскостях. Единственное, что может помешать, — закрытый дизайн. Он защищает от внешних шумов, но практически не пропускает свежий воздух.

В отличие от подавляющего большинства гарнитур, микрофон тут болтается на съемном проводе в двенадцати сантиметрах от левого уха. Это не портит внешний вид: на улице вы не будете похожи на связиста с торчащей антенной. Однако говорить в приемник надо громко и четко, иначе собеседник вас не расслышит.

Прием

В список тестов вошли игры, фильмы и музыка. В качестве источников звука выступали PSP, аудиофильский ЦАП **Burr-Brown** и наш эталонный плеер **Cowon C9**. Начнем с техники. У Electra небольшое сопротивление — 32 Ом — и высокая чувствительность в 104 дБ. А это значит, что динамики раскачиваются любой аппаратурой. Отметим, что модель оснащена одним 3,5-мм джеком, который используется во многих ноутбуках и телефонах. Для работы с компьютером придется обзавестись разветвителем.

В играх Electra тоже не сплоховали. Тяжелый, сочный бас и отличная стереокартина, позволяющая четко определить, с какой стороны на вас заходит противник. Удались Razer и фильмы: спецэффекты звучат четко, а голоса не режут слух. А вот с музыкой мониторы не справились — слишком много низких частот и ограниченный до 16 000 Гц верхний диапазон. В итоге хорошо слышно только басовую линию, нюансы и детали остаются за кадром

.

●●●

Razer Electra подойдут любителям ярких и необычных вещей. Оригинальный дизайн, сменные провода, продуманная эргономика. В этих наушниках можно провести не один час. Однако при покупке помните, что звучит гарнитура своеобразно. Для игр и фильмов она подойдет, для музыки же лучше поискать что-нибудь менее басовитое.

● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ оригинальный дизайн
+ складная конструкция
+ продуманная эргономика
+ хорошая звукоизоляция

— МИНУСЫ —

– бас забивает средние частоты

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Предварительные тесты **Ivy Bridge** показали, что **Intel** сделала именно то, чего все так боялись, — сознательно затормозила потомков **Sandy Bridge**, чтобы не создавать конкуренцию Socket LGA2011. А жаль, 22-нм кристаллы, судя по всему, обладают мощным потенциалом. Только вот соревноваться им не с кем — единственный возможный соперник, **AMD Bulldozer**, сдал позиции еще на старте.

Основные изменения этого месяца

- Впервые за долгое время у **GeForce GTX 560 Ti** появился серьезный конкурент. «Дешево и сердито» на базе процессора AMD оснастим видеокартой **Sapphire Radeon HD 7850** с 2 Гб видеопамяти GDDR5.
- Во всех конфигурациях заменим модули памяти **CORSAIR XMS3** на более интересную в плане разгона серию **Vengeance**.
- **Intel Core i5** стал ближе к народу: теперь его можно применить в системе «Смерть тормозам». Обратите внимание на новую опцию для апгрейда — SSD.
- Бывший чемпион **GeForce GTX 580** уходит на пенсию; в «Займи, но купи» его место занимает **MSI R7950-2PMD3GD5/OC**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 15 Мб)	31 280
Кулер: Thermalright Silver Arrow + Thermalright LGA2011 Retention kit (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-X79-UD5 (E-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 64 Гб, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	9300
Память: 2x 4x 4 Гб DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT (CMT16GX3M4X2133C9)	23 000
Видеокарты: 3x Palit GeForce GTX 680 NE5X68001042-P2002F (GeForce GTX 680, 1006/6008 МГц, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	54 570
SSD: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	85 760
Жесткие диски: 2x 3 Тб Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	16 600
Дисковод: Pioneer BDR-206MBK (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4300
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	14 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 осн. + 15 доп. клавиш, ЖК-дисплей; 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	4500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	9500
Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	12 180
Мониторы: 3x Samsung S27A950D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort)	60 900
Со всеми наворотами:	**338 690**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4450
Кулер: Cooler Master Hyper 212 EVO (алюминий + медь, 120 мм, 600-1600 об/мин, 9-31 дБ)	1200
Системная плата: ASUS M5A97 PRO (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1800/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16 (CrossFireX), 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3250
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	14 150
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	2950
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: Thermaltake V6 BlacX Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	2450
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	2950
Системный блок:	**33 750**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (пров., подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	6000
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	14 550
Системный блок и периферия:	**58 220**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2310
Замена видеокарты: MSI R7970-2PMD3GD5 (Radeon HD 7970, 925/5500 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1900
SSD: 90 Гб Corsair Force 3 CSSD-F90GB3-BK (SATA Rev. 3, запись — 500Мб/с, чтение — 550Мб/с)	3900
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**68 680**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6560
Кулер: Cooler Master Hyper 212 EVO (алюминий + медь, 120 мм, 600-1600 об/мин, 9-31 дБ)	1200
Системная плата: ASRock Z68 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио, D-sub, DVI, HDMI)	3550
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	14 150
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	2950
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: AeroCool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB, аудио)	1800
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	2950
Системный блок:	**35 510**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (пров., подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: T&D TDE-500/5.0 Black (5.0, 210 Вт, 35-20 000 Гц, 80 дБ)	9800
Монитор: Philips 273G3DHSB/00 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, 2x HDMI, 3D Stereo)	15 900
Системный блок и периферия:	**65 130**
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2260
Замена видеокарты: MSI R7970-2PMD3GD5 (Radeon HD 7970, 925/5500 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1900
SSD: 90 Гб Corsair Force 3 CSSD-F90GB3-BK (SATA Rev. 3, запись — 500Мб/с, чтение — 550Мб/с)	3900
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**75 540**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II X3 460 OEM (Rana, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб)	2190
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	545
Системная плата: ASUS M5A87 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/1866/2000 до 16 Гб, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, COM, LPT, LAN, S/PDIF-out, аудио)	2550
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1120
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7850 (860/4800 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7850
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2350
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24+4+4-pin, 6-pin, 6+2-pin)	1380
Системный блок:	**20 035**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Defender Avante X55 (2.1, 2x 12,5 Вт + 30 Вт, 20-20 000 Гц)	2700
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	**32 405**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 (Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2010
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 GHz Edition (Radeon HD 7870, 1050/5000 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2860
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	680
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**40 305**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3460
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	545
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	2750
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1120
Видеокарта: ZOTAC GeForce GTX 560 Ti OC (GeForce GTX 560 Ti, 905/1810/4010 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	6650
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2350
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1380
Системный блок:	**20 305**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 + 22 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	3300
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	**33 275**
Замена ЦП: Intel Core i5-2320 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1790
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1800
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	680
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**39 895**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X4 970 (Deneb, Socket AM3, 3,5 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4200
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 EVO (алюминий + медь, 92 мм, 800-2800 об/мин, 17-30 дБ)	800
Системная плата: ASUS M5A87 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/1800/1866/2000 до 16 Гб, PCIe 2.0, 2x PCIe 2.0 x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	2550
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8450
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2350
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2200
Системный блок:	**24 400**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab Solo 5C (2.0, 2x 80 Вт, 55-20 000 Гц, 85 дБ)	4500
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	11 050
Системный блок и периферия:	**42 130**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	250
Замена видеокарты: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5700
SSD: 60 Гб ADATA S511 (SATA Rev. 3, запись — 500Мб/с, чтение — 550Мб/с)	2980
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**53 410**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-2320 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5250
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 EVO (алюминий + медь, 92 мм, 800-2800 об/мин, 17-30 дБ)	800
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	2800
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7850 (860/4800 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7850
Жесткий диск: 750 Гб Seagate Barracuda ST3750525AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2200
Системный блок:	**25 450**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab X 14 (5.1, 135 Вт, 30-20 000 Гц, 75 дБ)	5300
Монитор: BenQ XL2420T (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 350 кд/м², D-sub, DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-концентратор, NVIDIA 3D Vision 2)	12 650
Системный блок и периферия:	**45 580**
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1310
Замена видеокарты: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6300
SSD: 60 Гб ADATA S511 (SATA Rev. 3, запись — 500Мб/с, чтение — 550Мб/с)	2980
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**58 520**

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всем особям мужского пола жму геймпад, дамам — целую гарнитуру. Мои пламенные приветствия. Светлана в этот раз принесла на наши посиделки над «Почтой» какое-то неприличное число конфет-батончиков, и теперь весь стол завален красно-желтыми фантиками. Один батончик свалился за стол, я полез его доставать и в хитросплетении проводов и залежах пыли обнаружил диск с Pandora's Box. Это головоломка (релиз состоялся в 1999 году), разработанная при активном участии Александра Пажитнова (создателя «Тетриса»). Пошаманив над установкой (на Windows 7 игра упорно не хотела запускаться), мы со Светой два часа решали задачки Pandora's Box. Удивительно, сколько логических игр вышло за последние десять лет, а эта выглядит и играется намного лучше большинства современных представителей жанра. Если вдруг не играли — обязательно разыщите и пройдите, она того стоит. Ну а мы приступаем к разбору ваших писем.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Приближается лето (для тех, кто припозднился с покупкой номера, оно уже наступило), отдых, отпуска, а заодно E3 и прочие прелести жаркого сезона. Пока поток писем на наши ящики не оскудел, но где-то через месяц он традиционно спадет. Мы по этому поводу никогда не расстраиваемся, потому что, несмотря на меньшее число писем, именно летом приходят самые вдумчивые сообщения и самые креативные картинки.

ПИСЬМО НОМЕРА

ОТКУДА БЕРУТСЯ ИГРЫ

Здравствуйте. Скажите, а откуда вы берете в редакции игры? Их вам привозят разработчики или вы их сами покупаете? Потому что иногда выходит номер, а в нем уже есть обзоры на игры, которые либо вышли день-два назад, либо вообще еще только завтра-послезавтра появятся. — Леонид Монин

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

считала диски

Никакой постоянной, безотказно действующей системы поставки дисков в редакцию не существует. Каждый раз вопрос решается по-разному. Часто издатели присылают нам пресс-версии, по которым можно писать полноценные обзоры. Иногда это случается за месяц до выхода игры, иногда всего за несколько дней. Но в любом случае пресс-версия помогает написать ревью до релиза и опубликовать его в ближайшем номере (и на сайте, конечно же).

Правда, с пресс-версиями есть некоторые трудности. Когда ты получаешь ее на руки, иногда, хоть и далеко не всегда, издатель выдвигает ряд требований, на которые можно соглашаться, а можно не соглашаться. В простейшем случае от журналиста требуется, например, не раскрывать концовку игры, чтобы сохранилась интрига. На такое можно запросто соглашаться, потому что спойлерить по-крупному глупо, требование вполне разумно.

Бывают ситуации посложнее. Например, пресс-версия неотлажена, хотя и содержит весь игровой контент. Издатель может сказать, что к релизу они все исправят, можете писать, но не упоминать технические баги. И вот тут надо трижды подумать, соглашаться или нет. Были случаи, когда нас клятвенно уверяли, что в финальном билде игры никаких проблем не будет, но баги таки просачивались в релиз. Причем массово. С тех пор мы на подобные условия не соглашаемся.

Иногда игру не выдают на руки, но разрешают приехать в офис издателя или разработчика и пройти там предрелизный билд. Это, конечно, не так удобно, как пресс-версия. Там ты сидишь дома, на диване, играешь сколько нужно и когда нужно. А тут приходится отправляться к черту на рога. И хорошо, если игру выпускают в России и есть возможность посидеть в офисе, скажем, «1С-СофтКлаб», EA или «Нового диска». Случается, что приходится отправляться в командировку на родину разработчиков. Времени это отнимает массу.

Конечно, не все игры нам предлагают заранее. Очень часто издатели и разработчики (особенно это касается маленьких студий, которые не привыкли работать с прессой) так боятся, что игру украдут или напишут о ней что-то плохое, что предрелизный билд из них клещами не вытянешь. В этом случае игру мы просто покупаем в день релиза.

Присылают ли нам издатели диски с играми после их выхода? Чаще всего да. Большая часть идет на призы, остальное складывается в редакционный архив.

Пресс-версии многих игр для консолей поступают в так называемых дебаг-версиях. Если не вдаваться в подробности, то

ПРИЗ

Традиционно мы премируем авторов писем, опубликованных на страницах журнала. Автор письма номера получает от нас портативную колонку **CBR CMS 100 Miracle**. Характеристики колонки: диапазон частот 100-20 000 Гц, соотношение сигнал/шум — 80 дБ, время зарядки — 2 часа, разъем — 3,5-мм джек.

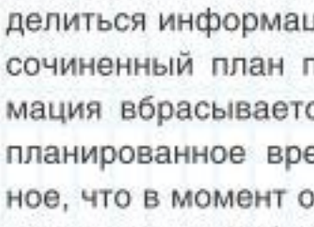
это копии игр, которые можно запустить только на специально подготовленной консоли. То есть, если этот диск просто так скопировать и попытаться запустить на обычной приставке, игра не запустится. Сделано это понятно для чего — чтобы игра не утекла к пиратам.

Проблема в том, что дебаг-консолей на всех не хватает и они имеют свойство ломаться. Особенно неприятно, если приставка ломается в момент сдачи номера. Надо срочно проходить игру, а не на чем. Если бы сломалась обычная консоль, ее можно было бы просто купить в магазине. Но дебаг можно получить только через платформодержателя (т.е. у Sony или Microsoft в случае с PS3 и Xbox 360), и этот процесс чаще всего не быстрый.

Ах да, чуть не забыла. Регулярно нам присылают не игры, а коды для Steam. В редакции есть специальный стим-аккаунт, на который записываются все подобные игры, — за ним закреплено под тысячу тайтлов. Что самое забавное — чуть ли не половину из них ни разу не запускали. Потому что часто ключи высылаются уже после релиза игры: мы успеваем купить версию сами, а затем от издателя или разработчика прилетает дополнительный ключик.

ПИСЬМО №1
ОВЕЧКА НА ЗАКЛАНЬЕ

Скажите, как вы выбираете игры, которые окажутся в разделе «Первый взгляд»? Потому что иногда там прямо зачитаешься, а иногда — проекты, которые интересны не такому уж большому числу геймеров. С чем связано такое различие? — Копинд



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
пытал разработчиков каленым железом

Процесс выбора игр в раздел превью и «Из первых рук» — мягко говоря, не простой. С одной стороны, хочется поставить туда самое-самое, при этом выведать у разработчиков информацию, которую они больше никому не озвучивали, то есть сделать полный эксклюзив. С другой стороны, большинство разработчиков находится под плотным колпаком издателей, которые и определяют, кому, в каком объеме и в какой момент будет слита информация.

Прийти напрямую к девелоперам в большинстве случаев нельзя — они сразу переправят к издателю и ни слова не скажут про игру до момента, пока не придет отмашка сверху. А издатель, которому, казалось бы, надо вовсю продвигать игру, тоже не спешит делиться информацией. У него есть сложносочиненный план по продвижению, информация вбрасывается порциями в точно запланированное время. Самое же неприятное, что в момент очередного вброса, чтобы не усложнять себе жизнь, крупные издатели делятся со всеми примерно одними и теми же данными.

Писать ровно то же, о чем пишут десятки, а зачастую сотни других информационных ресурсов, не очень-то интересно. Приходится идти на хитрости. Договариваться, что специально для журнала разработчики расскажут больше, чем другим, покажут расширенную версию игры, предоставят еще какую-то уникальную информацию.

Иногда издателей удается обойти и таки разговорить кого-то из разработчиков на беседу, например, в скайпе (поездки в офис к разработчикам в обход издателя практически невозможны). Но и тут возможны накладки. Бывали случаи, когда кто-то из девелоперов рассказал нам об игре, а затем его чуть ли не из компании увольняли за то, что он дал интервью без разрешения, да еще и рассказал больше дозволенного.

Впрочем, есть издатели и разработчики, которые открыты для общения и готовы беседовать о своих проектах по несколько раз в месяц. Плохо, что чаще всего в этом случае речь идет о второсортных и малоперспективных играх, для которых не запланированы сложные многоходовые рекламные кампании.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
индивидуально говорила с инди-разработчиками

Алексей забыл сказать, что инди-разработчики, которые никак не зависят от издателя, куда более разговорчивы, чем их «крупные» собратья. Их никто не ограничивает, не запрещает давать интервью, они сами решают, хотят они общаться с журналистами или нет. Чаще всего хотят и весьма охотно.

Что же касается больших игр с издателем, то тут есть еще одна интересная особенность. Выставки! Зачастую получить какую-то новую информацию за месяц, два, а то и за три до, скажем, E3 практически невозможно. Потому что все новое приберегается для мероприятия, да и сами разработчики активно заняты в этот момент подготовкой выставочных версий игр.

В это время выбивать информацию приходится буквально с боем. В некоторых случаях даже соблазнять разными вкусностями. Например, обещать разместить в журнале календарь, постер или наклейку с изображением игры. Часто это помогает в дальнейшем общении… а мы помалкиваем, что, скорее всего, и без всяких интервью поставили бы интересующую нас игру на тот же постер.

Рекламный плакат в г. Черемхово (Иркутская область). Автор фото — Владимир Юрьев.

ПРИЗ

Автор письма №1 получает в качестве приза отличную веб-камеру **CBR Webcam CW 530M**, которой для подключения не нужны драйвера. Характеристики устройства: 1,3 Мп (CMOS-сенсор), 6 стеклянных линз, ручной фокус, разрешение вплоть до 2560x2048 с программной обработкой, вес всего 135 г.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет факультативная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ПИСЬМО №2
КОВАРНЫЙ ПЛАН

У меня недавно созрел коварнейший план. Прочитав книгу «Викикономика», я узнал новый термин — «массовое сотрудничество». Если вы с ним не знакомы, то самый простой пример — создание «Линукса» тысячами программистов со всего света.
Я уже давно грезил встроиться в процесс создания какой-нибудь серьезной игры, в качестве сценариста-креатора квестов, но в провинции геймдев абсолютно на нуле. И вот в этот момент мне и закралась в голову мысль: «Я же не один такой? Наверняка много кто хочет попробовать поучаствовать. Может, мы и не сделаем сразу игру, а только переделаем какую-то, хотя все зависит от энтузиастов». Какой-либо российской студии, я думаю, сложно будет открыть свои труды для общества. Потому есть вариант самим делать.

Подборка не совсем законного применения шрифтов и героев компьютерных игр на коробках китайских игрушек. Фото прислал Артур Ишкильдин.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*

BATTLEFIELD 3™

CLOSE QUARTERS

Издатель Electronic Arts **Разработчик** DICE

Июнь 2012 June

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
23	28	29	30	31	1	2	3
24	4	5	6	7	8	9	10
25	11	12	13	14	15	16	17
26	18	19	20	21	22	23	24
27	25	26	27	28	29	30	1

GOD OF WAR
ASCENSION
Июнь 2012 June
Неделя Week
Понедельник Monday
Вторник Tuesday
Среда Wednesday
Четверг Thursday
Пятница Friday
Суббота Saturday
Воскресенье Sunday
23 28 29 30 31 1 2 3
24 4 5 6 7 8 9 10
25 11 12 13 14 15 16 17
26 18 19 20 21 22 23 24
27 25 26 27 28 29 30 1
Издатель Sony Computer Entertainment Разработчик SCE Studios Santa Monica
ИГРОМАНИЯ

Главный ресурс при этом — это платформа для объединения людей. И такая есть — это журнал «Игромания», для которой это может стать хорошим PR-ходом. «Игромании» — PR, людям — платформа для роста профессионального, а студиям — инструмент поиска талантов. Надеюсь, что моя идея покажется вам интересной. — С уважением, Дмитрий Макаров

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

корчила скептическую гримасу

Идея сама по себе вроде бы замечательная. Но есть одно «но». Платформа для объединения энтузиастов по интересам давным-давно существует. Вернее, подобных платформ — множество. Чаще всего это социальные сети: если задаться целью, за день можно запросто найти несколько десятков сообществ, которые не быстро, в свободное время, шаг за шагом делают свои игры. Иногда их поделки выглядят крайне непрезентабельно — люди только начинают свой путь в геймдеве. А иногда за полгода-год получается слепить какую-нибудь неплохую казуалку для мобильных платформ и даже заработать на этом.

Мне кажется, что водружать знамя над давным-давно взятым Рейхстагом — не самая лучшая идея. Если вы хотите делать игру, то уже сейчас в ваших руках все инструменты. Находите сообщество, показываете, что именно вы умеете, вливаетесь в коллектив — и вперед. С песнями и плясками.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

недовольно потирал руки

Начинание благое. Но что всегда забавляло, со знаменами и желанием «творить» всегда возбужденно прыгают люди, не обладающие какими-то конкретными навыками. Программисты, художники, литредакторы не прыгают с будоражащими разум воплями «давайте делать игру». Они четко знают, на что способны, и просто присоединяются к уже существующим командам.

Современному, особенно отечественному, геймдеву отчаянно нужны высококвалифицированные программисты и дизайнеры. Этих людей всегда не хватает. И не сомневайтесь: если вы хороший программист, то вам не придется долго искать работу.

Но даже если вы просто умеете писать отличные квесты — вливайтесь в уже существующие коллективы, у которых есть опыт. Наберетесь знаний и, вполне вероятно, сможете через несколько лет организовать собственную группу энтузиастов. Иначе слишком велик шанс, что растратите весь запал на организацию с самого начала, разочаруетесь и так ничего и не сделаете. Подобных примеров — сотни, если не тысячи. Еще лучше начинать с модов. Поклонников конкретных игр, создающих модификации, — очень много, людей тоже постоянно не хватает, так что двери открыты.

■ ■ ■

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

На этом очередной выпуск «Почты» завершен. Крепко всех обнимаю — до встречи в следующем номере «Игромании». Не забывайте присылать нам свои мысли, умозаключения, вопросы и просто размышления на тему игр и не только. Всего вам доброго.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

И помните, что, помимо хороших игр, в этой жизни есть еще солнце, пляжи, море и много других интересных вещей. И летом всем этим надо пользоваться по максимуму. А если уже пользуетесь, то и про игры тоже не забывайте. Маленькая партия во что-нибудь интересное перед сном еще никому не вредила.

Нико помогает продавать компьютерное железо. Фото — Artem4ka.

«Здравствуйте, уважаемая «Игромания». Высылаю вам фигурку Намира из игры Deus Ex: Human Revolution в моем исполнении. С уважением, Петраков Михаил (п. Лучегорск)».

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры: например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

FEZ
(XBOX 360)

После прохождения игры у вас появятся способности к полету. Чтобы ими воспользоваться, начните новую игру (режим New Game+) и быстро нажмите **вверх**, **вверх**, **вверх**, **вверх** + **A**, и герой взлетит.

SKULLGIRLS
(XBOX 360, PS3)

Новая цветовая схема. На экране загрузки перед дракой (с изображением бойцов) нажмите **вниз**, **R1**, **вверх**, **L1**, **квадрат**, **X**, если вы играете на PlayStation 3, или **вниз**, **RB**, **вверх**, **LB**, **Y**, **B**, если вы играете на Xbox 360.

WARP
(PC)

Зайдите в папку с установленной игрой, далее — в каталог **config**. Отыщите там файл **DefaultInput** и откройте его «Блокнотом». В конец секции **KeyBoard Bindings** допишите следующее: **+Bindings=**

(Name=«G»,Command=«God»). Во время игры нажмите кнопку **G**, чтобы включить бессмертие. А для отключения неуязвимости нажмите ее еще раз.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

SILENT HILL: DOWNPOUR

В **Silent Hill: Downpour** можно найти комнату №302, в которой жил Генри Таунсхенд, главный герой **Silent Hill 4: The Room**. Для этого надо взять багор и на пересечении улицы Arite и проспекта Landale отыскать дом с включенным на втором этаже светом. Подцепите пожарную лестницу багром, поднимайтесь и заходите внутрь через окно. — *Рамиль Хамитов*

MASS EFFECT 3

В скоплении Исхода можно найти систему Асгард, в которой есть планета под названием Терра Нова. Название и описание планеты — прямая отсылка к одноименному телесериалу Стивена Спилберга. Время основания колоний на Терра Нове в игре и в сериале датируется серединой XXII века. А название столицы Скотт — фамилия одной из актрис сериала. К тому же упоминание Шестого флота в описании планеты есть не что иное, как намек на загадочные события с шестым потоком переселенцев, не раз упоминающиеся в сериале. — *Андрей Загоскин*

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

В игре есть способ снять капюшон с Эцио. Во-первых, нужно добиться стопроцентной синхронизации хотя бы в первых шести последовательностях ДНК. После этого в меню воспроизведения миссий нужно выбрать шестую последовательность, а в ней — задание под названием «Маленькое поручение», в котором София попросит вас принести ей три белых тюльпана. От этой миссии надо отказаться. Затем нажмите паузу и выйдите из режима повтора. Эцио окажется без капюшона. Чтобы снова надеть капюшон, надо воспроизвести эту же миссию и пройти ее до конца. — *Роман Трохов*

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 6

Если во время битвы дать выбранному существу героя побездельничать одну минуту, оно совершит короткий и неожиданный поступок, иногда сопровождающийся музыкой. Так, к примеру, вампир исполняет рок на импровизированной гитаре, а существа инферно на деле оказываются... балеринами. — *Анна Вяленкова*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Botanicula** от компании **«1С-СофтКлаб»**. Чтобы получить приз, напишите по адресу ***info@igromania.ru*** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

FIFA 12

Легкий способ заработать. Для начала выставляете на короткосрочную аренду футболистов, у которых наибольшая зарплата. Принимайте предложение от заинтересовавшегося клуба и переходите в пункт назначения бюджета. Там устанавливайте нулевую зарплату игроку (то есть переводите все деньги в трансферный бюджет клуба). После этого снова заходите в раздел продажи игроков и отзывайте только что отданного в аренду спортсмена. Придется заплатить символическую неустойку, но зато после этого вы получаете несколько миллионов долларов, да еще и игрока при этом не теряете. — *Стас Николаев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №6

ИЮНЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какой новой способностью обзавелся Джеймс Хеллер из Prototype 2 по сравнению с Алексом Мерсером из первой части игры?

А. Бег по стенам
Б. Отращивание стальных когтей
В. Призыв двух помощников на поле боя
Г. Умение парить в воздухе
Д. Жрать!

❷ Какой из героев сериала The Walking Dead появился и в одноименной игре?

А. Гленн
Б. Клементина
В. Карл Граймс
Г. Андреа
Д. Разносчик пиццы

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Игра Botanicula целиком и полностью разработана Якубом Дворски, автором чудесных квестов Samorost и Machinarium.

А. Именно так.
Б. Ерунда.

❹ Игра Fez разрабатывалась целых пять лет.

А. Зато какая классная получилась!
Б. Пять лет на инди-игру? Не смешите!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ Damn, and I thought I had big balls.
(«Черт, а я думал — это у меня большие шары».)

А. The Darkness 2
Б. Dragon's Dogma
В. Prototype 2
Г. Mass Effect 3
Д. Resident Evil: Operation Raccoon City

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. The Witcher 2
Б. Confrontation
В. Legend of Grimrock
Г. Dragon's Dogma
Д. Risen 2: Dark Waters

❼ «Звезда смерти» — одна из визитных карточек вселенной «Звездных войн». Супероружие размером с Луну, способное уничтожить целую планету одним выстрелом. А сколько всего «Звезд смерти» было в фильмах, мультфильмах, играх и других произведениях во вселенной Star Wars?

А. 1
Б. 2
В. 3
Г. 4
Д. 5

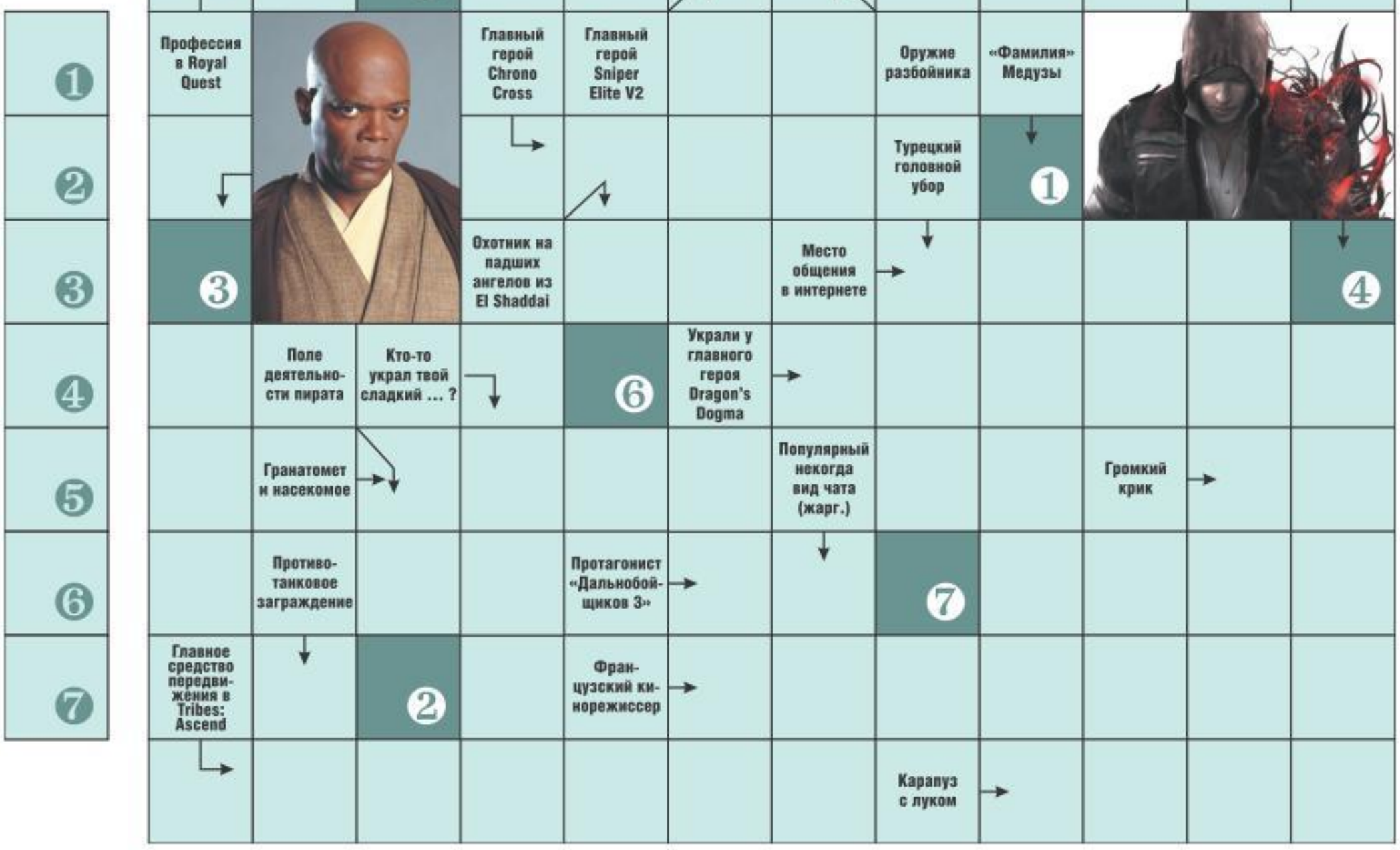
НАШ ПРИЗ

Флэш-накопитель
от компании
Palit
с быстрым интерфейсом
USB 3.0
и объемом
16 Гб
(www.palit.biz)

СКАНВОРД №6

ИЮНЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



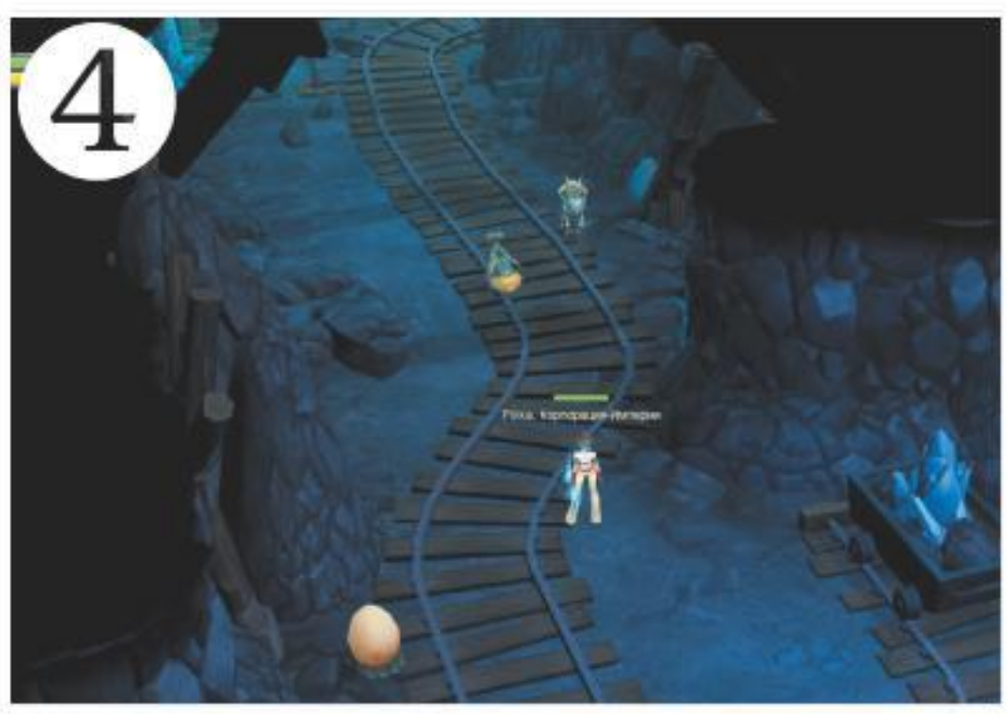
НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Botanicula» от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОПАМЯТЬ №6

ИЮНЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Royal Quest** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



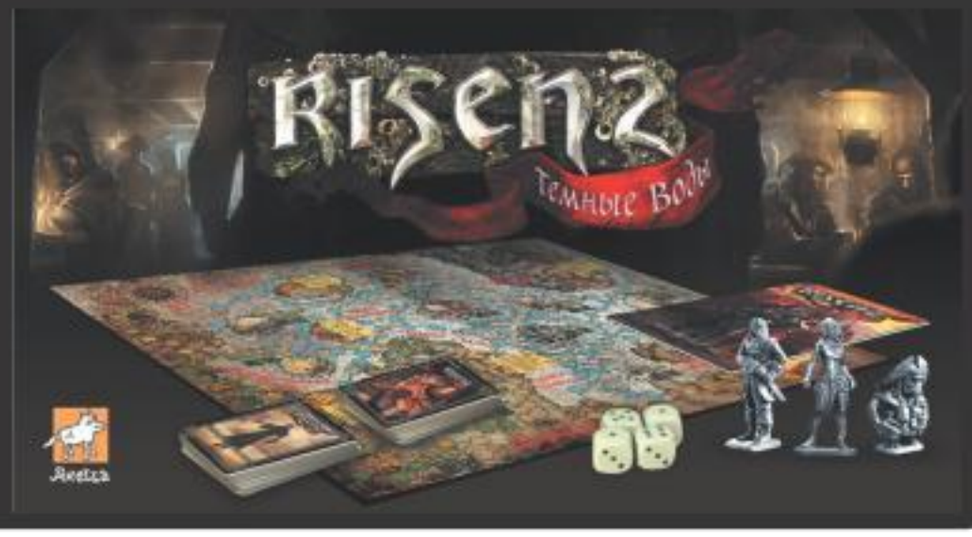
А занявший

ПЕРВОЕ МЕСТО

получит также

НАСТОЛЬНУЮ ИГРУ

по мотивам Risen 2: Темные воды.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Risen 2: Темные воды от компании «Акелла».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№04/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Б (возлюбленную Макса Пэйна звали Мона)
❷ А (Тьма из The Darkness 2 не умеет плеваться во врагов файерболами)
❸ А (Resident Evil 2 выходил на двух дисках, и начать игру можно было с любого)
❹ Б (песня War группы Poets of the Fall сначала появилась в альбоме, потом — в игре, а затем был снят клип)
❺ Г (цитата из The Darkness 2)
❻ Б (скриншот из Binary Domain)
❼ А (игра называлась Cloud)

Победитель

Елена Лепешкина (Пермь)

Игровая мышь ROCCAT Kova[+].

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Гонконг, хоррор, Леон, Тьма, Стоун, пешка, дон, Австрия. По вертикали: вертолет, вепрь, гном, крик, оно, ох, бо, красная, Макс, Алдуин, метод, Киото, Ми, но, оки, ба.

Ключевое слово: **Шепард**.

Победитель

Анастасия Малышева

(Москва)

Беспроводная мобильная, да к тому же игровая мышь ROCCAT Pyra.

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(The Darkness 2)
2, 3, 4, 1

Победители

1. **Максим Тигаев** (Курган)
2. **Алексей Тарабанчук** (Ярославль)
3. **Алексей Гырнец** (Тюмень)
4. **Сергей Кожевин** (Лесной)
5. **Константин Цымбалов** (Смоленск)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Total War: Shogun 2 — Закат самураев» от компании «1С-СофтКлаб».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1 — Варлон, 2 — Кведок и т.д. Названия мест можно писать и на русском языке (из официальной локализации).
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 6. Июнь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 5. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №6. Июнь

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июньские конкурсы принимаются до 18.06.2012. Итоги будут подведены в августовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ПОЧЕМУ Я ЛЮБЛЮ ИНДУСТРИЮ И НЕ ЛЮБЛЮ SKYRIM

О рекурсии жанров, важности сюжета и разности во вкусах

Автор:
Эрик Козловски
Художник Retro Studios
(Metroid Prime, Donkey Kong Country Returns)

Игровая индустрия постоянно растет и охватывает новые аудитории, из-за чего игры, считавшиеся всеми олдскулом или ретро, образовали свое собственное направление. Например, 2D-платформеры: такие игры, как **Rayman: Origins** и **Limbo** представляют собой вполне жизнеспособную форму современного геймдизайна. Все больше людей приобщается к играм, а значит — появляются новые вкусы и желания, которые нужно удовлетворить. И это именно то, что двигает сейчас индустрию вперед. Если посмотреть на кино и литературу, то там широчайший спектр творений — от ширпотреба в мягкой обложке и боевиков средней руки, снятых специально для DVD, до книг-лауреатов Нобелевской премии и оскароносных картин. То же самое сейчас происходит с играми.

Мне кажется, стремительный прорыв инди заметно ускорил этот процесс. Каждый раз, когда какой-то нишевый продукт становится популярным среди широкой аудитории, у людей появляются новые потребности, и, как следствие, выходит впечатляющее количество самых разных игр. Примером этому могут служить **Nintendo** со своей Wii или студия **Double Fine** Тима Шейфера, которая преспокойно собрала кучу денег для олдскульной приключенческой игры с помощью **Kickstarter**. И собрал Тим деньги вовсе не потому, что сам захотел сделать эту игру, а потому, что нашлись тысячи людей, которым такая игра нужна. Индустрия работает на сиюминутное, всеобъемлющее удовлетворение всех желаний сразу. И это, по-моему, хорошо. Раньше игра появлялась, когда ее кто-то хотел сделать, а теперь появляется тогда, когда кто-то захотел в нее поиграть.

Еще один важный момент — ценовая политика. С появлением App Store все больше людей готовы рискнуть и из чистого любопытства купить игру, которая может им не понравиться; потратить несколько долларов не страшно, это вам не шестидесятидолларовая консольная игра. Это здорово: если покупатели не боятся пробовать, значит и разработчики могут экспериментировать с разными идеями.

А идеи в индустрии витают самые разные. Например, совсем недавно Дэвид Джаффе, создатель **God of War** и **Twisted Metal**, на конференции D.I.C.E. сказал, что на проработку истории в играх тратится слишком много ресурсов. Это так, если вы делаете игру без акцента на сюжет, скажем, ту же **Twisted Metal**, и вам он нужен тупо для галочки. Но я не могу согласиться с тем, что игры не должны рассказывать историю. Как я уже говорил, интересы у всех разные — и важно удовлетворить вкусы каждого. Буквально каждого. Я вот, например, пробовал играть в **Skyrim**, и он мне показался слишком необъятным, слишком открытым и несфокусированным на сюжете. Я предпочитаю игры с понятным нарративом, поэтому я очень рад, что наша индустрия разрослась до огромных размеров и я не должен терпеть чисто геймплейных игр или, наоборот, проектов, в которых и делать-то ничего не надо, а только втыкать в экран и слушать диалоги. Играй во что хочешь.

Если на одной платформе нет интересующих меня проектов, то со стопроцентной вероятностью такие найдутся где-нибудь еще — в Steam, в App Store, PSN или XBLA. В наше время мы вольны выбрать все, что нашей душе угодно. Будь то 2D-платформеры типа **New Super Mario Bros.**, или стратегии вроде **StarCraft 2**, или **XCOM**. С последней вообще крайне показательный пример: если тебе нужен старый XCOM, для тебя делают олдскульную стратегию, а если привлекают скорее сами пришельцы — тактический шутер. Никто не уйдет обиженным.

OKLICK HUNTER
• ЛАЗЕРНЫЙ ДАТЧИК AVAGO (ЧАСТОТА ОБРАБОТКИ 12000 КАДРОВ В СЕКУНДУ).
• ПЕРЕКЛЮЧАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ: 90/360/810/1800/3600/5040 DPI.
• 4-Х ПОЗИЦИОННОЕ КОЛЕСО ПРОКРУТКИ В ВЕРТИКАЛЬНОМ И ГОРИЗОНТАЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИЯХ.
• 9 ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК
• 7 ПЕРЕКЛЮЧАЕМЫХ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ ДЛЯ ЗАПУСКА СЦЕНАРИЕВ-СКРИПТОВ, СОЗДАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.
• РЕГУЛИРОВАНИЕ ВЕСА МАНИПУЛЯТОРА С ПОМОЩЬЮ НАБОРА ГРУЗОВ.
• ЭРГОНОМИЧНАЯ ФОРМА ДЛЯ УДОБНОЙ РАБОТЫ.
• СЪЕМНЫЕ БОКОВЫЕ НАКЛАДКИ РАЗЛИЧНОГО ПРОФИЛЯ.
• КЕРАМИЧЕСКИЕ НОЖКИ ДЛЯ ЛЕГКОГО СКОЛЬЖЕНИЯ.
• ИГРОВАЯ УТИЛИТА В КОМПЛЕКТЕ ДЛЯ ЗАПИСИ МАКРОСОВ.
• ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ USB-ПОРТ.
OKLICK HUNTER
РЕКЛАМА
WWW.OKLICK.RU

ROCKSTAR GAMES ПРЕДСТАВЛЯЕТ

MAX PAYNE 3

реклама

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

18 www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE

ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3

#MAXPAYNE3

PS3 PC DVD ROM

©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Max Payne, and the Rockstar Games marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved